## INDEX (INHALTVERZEICHNIS)


**Deutsch** ..... 5
- Montageanweisungen 3
- Beschreibungen 20

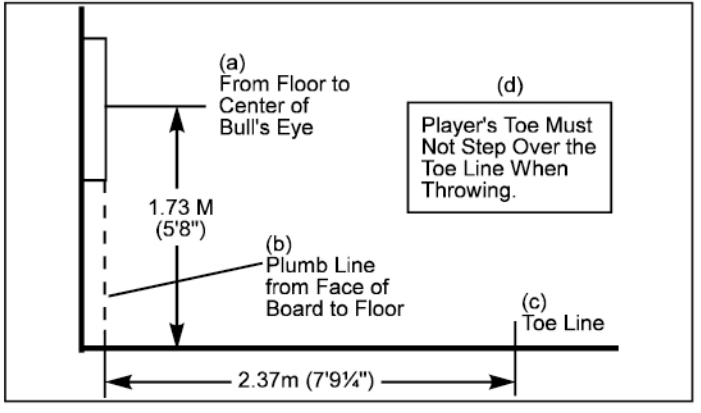
**English** ..... 22
- Mounting Instructions 3
- Descriptions 35

**Español** ..... 37
- Instrucciones de Montaje 3
- Descripciones 52

**Français** ..... 53
- Instructions de Montage 4
- Descriptions 67

**Nederlands** ..... 69
- Aanwijzingen voor het Ophangen 4
- Beschrijvingen 84


**Art.Nr. 11 186 5468**






### MONTAGEANWEISUNGEN

1. Wählen Sie einen geeigneten Standort mit ca. 2,5 m freiem Platz und einer 230Volt Wechselstrom-Steckdose aus. Die "Fußlinie" befindet sich in einem Abstand von 2,37 m vom Dartboard entfernt.
2. Halten Sie das Dartspiel so an die Wand, daß sich die Mitte des Bull's Eye in einer Höhe von 1,73 m über dem Boden befindet. Markieren Sie nun die vier Montagebohrungen mit einem Bleistift an der Wand.
3. Bohren Sie die Befestigungslöcher an den angezeichneten Stellen.
4. Montieren Sie das Dartboard mit den beigefügten Dübeln und Schrauben.
5. Stecken Sie den Netzstecker des Adapters in die Netzsteckdose, und stecken Sie den Adapteranschluß in die Buchse an der unteren linken Seite des Dartboards ein. Das Spiel ist nun betriebsbereit.

**Bildinschriften**

(a) Vom Boden bis zur Mitte des Bulls-eye; (b) Lotlinie von der Oberfläche des Dartboard zum Boden, (c) Fußlinie, (d) Kein Fuß des Spielers darf beim Werfen die Fußlinie überschreiten

### MOUNTING INSTRUCTIONS

1. Select a suitable location with about 2.5 m (8 feet) of open space and a household AC outlet nearby. "Toe-line" should be 2.37 m from the face of the board for throwing distance.
2. Hold the dartboard against the wall so the mounting holes are centered over the studs, and the center of Bull's Eye is 1.73 m (5 feet 8 inches) from the floor. Mark the holes with a pencil.
3. Drill pilot holes where you have marked.
4. Mount the dartboard securely using the mounting screws provided.
5. Connect the AC adapter to the wall outlet and the DC plug to the dartboard. Now, you are ready to play.

### INSTRUCCIONES DE MONTAJE

1. Seleccione una ubicación apropiada con unos dos metros y medio de espacio libre y con un enchufe doméstico de CA cercano. La «línea de pies» debería estar a 2,37 m de la superficie del tablero para la distancia de lanzamiento.
2. Sostenga el tablero de dardos contra la pared de modo que los orificios para montaje se centren sobre los pernos y que el centro de la diana esté a 1,73 m del suelo. Marque cuatro orificios con un lápiz.
3. Haga cuatro orificios con un taladro donde ha hecho las marcas.
4. Monte el tablero de manera firme usando los tornillos de montaje que se incluyen.

5. Enchufe el adaptador de CA en la base de la pared y la Clavija de CC en la esquina inferior izquierda del tablero de dardos. Ahora está listo para jugar.

**Titulos de las Figuras**

(a) Desde el suelo al centro del ojo de buey, (b) Línea a nivel desde la superficie del disco hasta el suelo, (c) Línea inferior, (d) El pie del jugador no debe sobrepasar la línea inferior al tirar.

**INSTRUCTIONS DE MONTAGE**

1. Cherchez un endroit approprié et dégagé sur 2,5 m, comprenant une prise électrique. La "ligne de lancer" doit être à 2.37 m de la face de la cible du jeu de fléchettes pour être à la bonne distance pour lancer.
2. Tenez la cible au mur pour faire coïncider les trous de montage avec les goujons. Le centre de la cible doit être à 1.73 m du sol. Marques les emplacements avec un crayon.
3. Percez quatre trous aux endroits marqués.
4. Fixez fermement la cible au moyen des vis fournies.
5. Branchez l'adaptateur AC dans la prise et raccordez le câble d'alimentation DC à la partie inférieure gauche de la cible. Le jeu est prêt à fonctionner.

**Illustrations**

(a) Du sol au centre du Bulls-eye; (b) Ligne de mise à plomb de la surface de la cible jusqu'au sol; (c) Ligne au sol; (d) Il est interdit de dépasser la ligne au sol en lançant la fléchette

**AANWIJZINGEN VOOR HET OPHANGEN**

1. Hang het bord op een plek waar men ten minste 2,5 meter afstand van het bord kan nemen, in de directe nabijheid van een stopcontact. De werpafstand tussen de voorkant van het bord en de “voetlijn” moet 2,37 m zijn.
2. Houd het dartbord tegen de muur zodanig, dat de bevestigingsgaten zich precies boven de pennen bevinden. Daarbij moet het midden van de Bull zich op een hoogte van 1.73 m boven de vloer bevinden. Teken de gaten af met een potlood.
3. Boor vier gaten op de afgetekende plaatsen en voorzie ze van pluggen, of boor met een klein boortje voor.
4. Monteer het dartbord stevig. Gebruik daarvoor de bijgeleverde schroeven.
5. Steek de stekker van het netvoedingsapparaat in het stopcontact en de voedingsplug in de opening linksonder in het bord. Het bord is nu voor gebruik gereed.

**Tekst in de Afbeeldingen**

(a) Van de vloer tot het midden van de Bulls-eye; (b) Loodrechte lijn van de oppervlakte van het dartboard naar de vloer; (c) Voetlijn; (d) Geen voet van de speler mag bij het werpen de voetlijn overschrijden.



*Deutsch*

# SOFT-TIP ELEKTRONISCHES DART-SPIEL

**Modell: FH-9881 / FH-9882**

Die Geschichte des Dartspiels hat ihren Ursprung bereits vor mehreren hundert Jahren. Es heißt, selbst Heinrich der Achte und Charles der Sechste von Frankreich hätten gerne Darts gespielt. Das Spiel entwickelte sich wahrscheinlich aus den Disziplinen Bogenschießen und Speerwerfen; die moderne Version des Dartspiels ist jedoch eng mit den berühmten englischen Pubs verbunden. Das Treffen der Scheibenmitte (des sogenannten Bull's Eye, das früher aus Kork bestand) mit einem Dart galt bis in unser Jahrhundert als Glückstreffer und erst im Jahre 1908 gelang es einem Kneipier aus Leeds, die englischen Gerichte vom Gegenteil zu überzeugen, indem er seine außergewöhnliche Zielgenauigkeit unter Beweis stellte. Seitdem erfreut sich das Dartspiel weltweit einer enormen Beliebtheit. In jedem Land der Erde werden Dartwettkämpfe abgehalten, und Millionen von Menschen nutzen das Dartspiel als spannende und unterhaltsame Freizeitbeschäftigung.

Die Verwendung modernster Elektronik konnte die Spielfreude am Dartspiel noch weiter steigern. Neue, spannende Spiele konnten der Spielpalette hinzugefügt werden, das Zählen wurde automatisiert und elektronisch angezeigte Spieltips helfen dem ungeübten Dartspieler. Ob jung oder alt, Frauen oder Männer, ob als Individualsportart betrieben oder im Team - das Dartspiel bringt gute Freunde zusammen. So verwundert es auch nicht, daß - so will es die Tradition - ein richtiges Dartspiel immer mit Handschlag beginnt und endet.

**WARNUNG:** DAS DARTSPIEL IST KEIN SPIELZEUG FÜR KINDER. **KINDER DÜRFEN NUR UNTER AUFSICHT ERWACHSENER DARTS SPIELEN.** DAS SPIEL ENTHÄLT KLEINTEILE UND IST DAHER **FÜR KINDER UNTER 3 JAHREN NICHT GEEIGNET. DIE BEDIENUNGSANLEITUNG IST SORGFÄLTIG ZU LESEN.** DIE RICHTIGE HANDHABUNG VON DARTS UND DARTSCHEIBE HILFT DABEI, VERLETZUNGEN UND BESCHÄDIGUNGEN AM SPIEL ZU VERMEIDEN.

Entnehmen Sie das Dartspiel der Verpackung, und machen Sie sich mit den Funktionen und Bedienungselementen vertraut, bevor Sie die ersten Darts werfen. Erscheint Ihnen die Funktion des Spiels nicht einwandfrei, schauen Sie bitte zuerst im Kapitel FEHLERSUCHE in dieser Anleitung nach Lösungen.

**DIE RICHTIGE PFLEGE DES DARTBOARDS**

**WICHTIGER HINWEIS!** Dieses Dartspiel ist **ausschließlich für die Verwendung von Darts mit weicher Spitze (Soft-Tip) geeignet**. *Die Verwendung von Dartpfeilen mit Stahlspitze verursacht irreparable Schäden am Spiel.*

⇒ **Bei richtiger Stellung und richtigem Abstand muß für den Wurf nicht viel Kraft aufgewendet werden.** Das empfohlene Gewicht für den Soft-Tip-Dartpfeil liegt bei 16 Gramm (dies ist gleichzeitig das offizielle Standardgewicht vieler

Dartorganisationen und bei vielen Wettkämpfen). (Siehe TIPS UND SPIELTECHNIK.)

⇒ **Nur geeignete Ersatzspitzen verwenden.** Um ein Abprallen der Darts von der Dartscheibe vermeiden zu können, sollten ausschließlich Originalspitzen oder Spitzen der Marke SMARTNESS verwendet werden. Lange Spitzen können für elektronische Dartspiele nicht empfohlen werden. Sie verbiegen sich schnell oder brechen leicht ab. (Entfernung abgebrochener Spitzen aus der Scheibe siehe Kapitel FEHLERSUCHE.)

⇒ **Ausschließlich den beiliegenden Wechselstromadapter verwenden.**

⇒ **Dartboard keinen extremen Witterungsbedingungen oder Temperaturen aussetzen.**

⇒ **Dartboard vor Nässe und Feuchtigkeit schützen.**

⇒ **Dartboard mit feuchtem Tuch und/oder mildem Reinigungsmittel reinigen.**

**TIPS UND SPIELTECHNIK**

*TIP 1:* Die richtige Stellung zur Dartscheibe findet man, wenn Hand, Ellenbogen, Schulter, Hüfte und Fuß gleichmäßig ausgerichtet werden. Ein Rechtshänder dreht dazu seine rechte Körperseite zur Dartscheiben hin. Er verwendet seinen rechten Fuß als Standbein, lehnt sich leicht in Richtung Dartboard und hält die Balance mit dem linken Bein/Fuß. Linkshänder richten die linke Körperseite in Richtung Dartscheibe aus usw.

*TIP 2:* Die Wurfbewegung erfolgt aus dem Ellenbogen heraus. Der Körper bewegt sich dabei kaum, und nur Hand, Handgelenk und Unterarm führen die Wurfbewegung aus. Dabei wird der Unterarm zurückgeführt und in einer gleitenden Bewegung nach vorn wird der Dartpfeil in Richtung Dartboard geworfen. Nachdem der Dartpfeil die Hand verlassen hat, wird die Bewegung fortgeführt, so daß der Zeigefinger der Wurfhand auf den Bereich der Scheibe zeigt, der mit dem Pfeil getroffen werden sollte.

*TIP 3:* Das Entnehmen der Dartpfeile aus der Scheibe ist unkompliziert, wenn man den Pfeil mit einer leichten Drehbewegung (nach rechts drehen) herauszieht.

*TIP 4:* Üben - Üben - Üben! Viel Übung macht aus Ihnen einen guten Dartspieler.

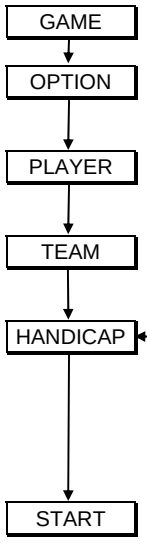
**SPIELEINSCHALTEN**

Das elektronische Dartspiel ist mit einer Abschaltautomatik versehen. Ein Schalter zum Einschalten ist daher nicht vorhanden. Zum Einschalten des Spiels müssen nur Wechselstromadapter und Netzstecker eingesteckt werden. Wenn das Dartspiel mehr als 5 Minuten nicht benutzt wird, schalten Anzeigen und Systeme automatisch ab. Solange der Adapter und Netzstecker eingesteckt bleiben, "erinnert" sich das Dartboard an den letzten Spielstand. Das Drücken der Taste GAME schaltet Anzeigen und Systeme wieder ein und ermöglicht ein Fortsetzen des Spiels.



**DER START**

**SPIELEINSTELLUNGEN**




Push this button to select one of the group of games. The first option of the group will appear on the display.

Mit dieser Taste werden weitere Optionen innerhalb der Gruppe ausgewählt. Alle Spiele verfügen über Kodenamen (siehe **TABELLE 2** - verfügbare Spiele).

Mit dieser Taste wird die Anzahl der Spieler eingegeben. Der Computer ordnet die Spieler automatisch einer Anzahl von Teams zu (siehe **TABELLE 1**).

Zur Änderung der voreingestellten Anzahl an Teams (die "Vorbelegung"-Einstellung), Auswahl durch Drücken der Taste (siehe **TABELLE 1**).

Falls gewünscht, kann mit dieser Taste der Schwierigkeitsgrad für jedes Team eingestellt werden. Drücken der Taste HANDICAP zeigt das zu ändernde Team an. Verwenden Sie die Taste OPTION, um den Handicap-Wert einzusehen (siehe **TABELLE 2**, verfügbare Einstellungen).

Mit dieser Taste wird eine der Spielgruppen ausgesucht. Auf der Anzeige erscheint die erste Option der Spielgruppe.

**Hinweis:** Anmerkungen zur "Fenster mit Spieleinstellungen" finden Sie im Kapitel BESCHREIBUNGEN und Illustration.

**Beispiel:**

1. Drücken Sie die Taste GAME, und wählen Sie das Spiel "_01" aus. Drücken Sie nun OPTION, um den Anfangsspielstand auf "501" einzustellen.
2. Drücken Sie die Taste PLAYER, und stellen Sie die Anzahl der Spieler auf 5 ein. Der Computer teilt automatisch 4 Teams ein und ordnet Spieler 1 (P_1) und Spieler 5 (P_5) dem Team 1 zu.
3. Spieler 1 und 5 sind Anfänger im Dartspiel. Drücken Sie die Taste HANDICAP und "Sr1" (für SCORE 1) erscheint auf der Anzeige. Drücken Sie OPTION, um den Anfangsspielstand von SCORE 1 auf "301" zu ändern. Team 1 beginnt nun mit einem Spielstand von 301 Punkten.

4. Spieler 3 (P_3) ist bereits ein fortgeschrittener Dartspieler. Drücken Sie HANDICAP, bis "Sr3" auf der Anzeige erscheint. Drücken Sie OPTION, und stellen Sie SCORE 3 auf "701" Punkte.
5. Spieler 2 und 4 (P_2 und P_4) benötigen keine Einstellung ihres Handicaps. Ihr Anfangsspielstand (SCORE 2 und SCORE 4) ist also "501".
6. Drücken Sie die Taste HOLD/START, um mit dem Spiel zu beginnen.

**TABELLE 1:** Teamzuordnung

| Anzahl Spieler | Anzahl Team | Team 1 (SCORE 1) | Team 2 (SCORE 2) | Team 3 (SCORE 3) | Team 4 (SCORE 4) | Kommentar |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1_P | OFF | P1 | | | | |
| 2_P | 2_t | P1 | P2 | | | Vorbelegung |
| 3_P | 3_t<br>2_t | P1<br>P1, P3 | P2<br>P2 | P3 | | Vorbelegung |
| 4_P | 4_t<br>3_t<br>2_t | P1<br>P1, P4<br>P1, P3 | P2<br>P2<br>P2, P4 | P3<br>P3 | P4 | Vorbelegung |
| 5_P | 4_t<br>3_t<br>2_t | P1, P5<br>P1, P4<br>P1, P3, P5 | P2<br>P2, P5<br>P2, P4 | P3<br>P3 | P4 | Vorbelegung |
| 6_P | 4_t<br>3_t<br>2_t | P1, P5<br>P1, P4<br>P1, P3, P5 | P2, P6<br>P2, P5<br>P2, P4, P6 | P3<br>P3, P6 | P4 | Vorbelegung |
| 7_P | 4_t<br>3_t<br>2_t | P1, P5<br>P1, P4, P7<br>P1, P3, P5, P7 | P2, P6<br>P2, P5<br>P2, P4, P6 | P3, P7<br>P3, P6 | P4 | Vorbelegung |
| 8_P | 4_t<br>3_t<br>2_t | P1, P5<br>P1, P4, P7<br>P1, P3, P5, P7 | P2, P6<br>P2, P5, P8<br>P2, P4, P6, P8 | P3, P7<br>P3, P6 | P4, P8 | Vorbelegung |

**TABELLE 2:** Liste der Spiele und Handicaps (Schwierigkeitsgrade)

| GAME | OPTION | | HANDICAP | |
|---|---|---|---|---|
| Gruppe | Kode | Dartspiel | Spielbereich | Schritt/Änderung |
| _01 | 301 | 301 | 301 bis 1001 | um 100 Punkte |
| | 501 | 501 | 301 bis 1001 | um 100 Punkte |
| | 601 | 601 | 301 bis 1001 | um 100 Punkte |
| | 701 | 701 | 301 bis 1001 | um 100 Punkte |
| | 801 | 801 | 301 bis 1001 | um 100 Punkte |
| | 901 | 901 | 301 bis 1001 | um 100 Punkte |
| | 1001 | 1001 | 301 bis 1001 | um 100 Punkte |
| lea | 301 | League 301 | 301 bis 1001 | um 100 Punkte |
| | 501 | League 501 | 301 bis 1001 | um 100 Punkte |
| | 601 | League 601 | 301 bis 1001 | um 100 Punkte |
| | 701 | League 701 | 301 bis 1001 | um 100 Punkte |
| | 801 | League 801 | 301 bis 1001 | um 100 Punkte |
| | 901 | League 901 | 301 bis 1001 | um 100 Punkte |
| | 1001 | League 1001 | 301 bis 1001 | um 100 Punkte |
| rc | rc | Round the Clock | Nr. 1 bis Nr. 9 | um 1 Zahl |
| | S_O | Shoot-Out | 0 bis 9 Punkte | plus 1 Punkt |
| | SH | Shanghai | Nr. 1 bis Nr. 9 | um 1 Zahl |
| | 1-2 | Halve-It | 0 bis 950 Punkte | plus 50 Punkte |
| | Hnt | Hunting | 0 bis 9 Punkte | plus 1 Punkt |
| Cu2 | Cu2 | Count Up 200 | 0 bis 150 Punkte | plus 50 Punkte |
| | Cu4 | Count Up 400 | 0 bis 350 Punkte | plus 50 Punkte |
| | Cu6 | Count Up 600 | 0 bis 550 Punkte | plus 50 Punkte |
| | Cu8 | Count Up 800 | 0 bis 750 Punkte | plus 50 Punkte |
| | Cu0 | Count Up 1000 | 0 bis 950 Punkte | plus 50 Punkte |
| | Hi | High Score | 0 bis 500 Punkte | plus 50 Punkte |
| O- | O- | Overs | 3 bis 7 Leben | plus 1 Leben |
| | U_ | Unders | 3 bis 7 Leben | plus 1 Leben |
| | b-6 | Big-6 | 3 bis 7 Leben | plus 1 Leben |
| Cri | Cri | Cricket - (Standard) | 0, 20, 25 | (siehe Hinweis) |
| | no | No Score Cricket | 0, 20, 25 | (siehe Hinweis) |
| | Cut | Cut Throat Cricket | 0, 20, 25 | (siehe Hinweis) |
| | PuP | Killer Cricket | 0, 20, 25 | (siehe Hinweis) |
| | | | **Hinweis:** "0": ohne bestimmte Reihenfolge. | |
| | | | "20": Schließen der Zahlen 20, 19, 18, 17, 16, 15 und Bull's Eye. | |
| | | | "25": Schließen von Bull's Eye und der Zahlen 15, 16, 17, 18, 19 und 20. | |
| rCr | rCr | Random Cricket | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | rno<br>rCt<br>rPu | Random No Score<br>Random Cut Throat<br>Random Killer | | |
| LCr | LCr<br>Lno<br>LCt<br>LPu | Low-Pitch Cricket<br>Low-Pitch No Score<br>Low-Pitch Cut Throat<br>Low-Pitch Killer | [6-1,Bull] [12-7,Bull] [18-13,Bull] [20-15,Bull]<br>[6-1,Bull] [12-7,Bull] [18-13,Bull] [20-15,Bull]<br>[6-1,Bull] [12-7,Bull] [18-13,Bull] [20-15,Bull]<br>[6-1,Bull] [12-7,Bull] [18-13,Bull] [20-15,Bull] | |
| biL | biL<br>mf<br>PAC<br>Hot | Billiard<br>Minefield<br>Pachisi<br>Hot Potato | Punkt Nr. 20 bis Nr. 11<br>Punkt Nr. 20 bis Nr. 11<br>Punkt Nr. 20 bis Nr. 11<br>Punkt Nr. 20 bis Nr. 11 | 1 Punkt ausfüllen<br>1 Punkt ausfüllen<br>1 Punkt ausfüllen<br>1 Punkt ausfüllen |

**SONDERFUNKTIONEN**

DOUBLE

Für die Spiele 301-1001 und League 301-1001 können Sie zusätzliche Einstellungen treffen, um diese Spiele noch interessanter zu gestalten (siehe SPIELANLEITUNG). Sie können diese Einstellungen jederzeit vor Spielbeginn oder während des Spiels durchführen, um beispielsweise auch einem unerfahrenen Spieler eine Chance zu geben. Hier die verfügbaren Einstellungen:

| | |
|---|---|
| Open In / Open Out | Double In / Open Out |
| Open In / Double Out | Double In / Double Out |
| Open In / Master Out | Double In / Master Out |

COMPUTER (CPU)

Auswahl zum Spiel gegen den Computer (AN/AUS) erfolgt durch Drücken der Taste vor Spielbeginn.

BOUNCE OUT

Nach dem Start des Spiels, das Drücken dieser Taste vor dem Werfen des nächsten Darts ermöglicht es, das Wurfergebnis eines Darts, der von der Dartscheibe abprallte, zurückzunehmen. Bei vielen Wettkämpfen wird ein herausspringender Dartpfeil nicht gewertet.

SOLITAIRE

Mit dieser Taste wird die Funktion Automatischer Spieler eingeschaltet. Nachdem drei geworfene Darts vom Dartboard registriert wurden, wechselt der Computer automatisch den Spieler. Das ist z.B. für einen Einzelspieler beim Training mit mehr als drei Darts ideal. *Diese Funktion steht nur nach Spielbeginn zur Verfügung.*

LEVEL / VOLUME

Auswahl der Spielstärke (Smart Level) des Computer von 1-7 erfolgt durch Drücken der Taste vor Spielbeginn. Je hoher die Zahl, desto stärker spielt der Computer.

Nach dem Start des Spiels, mit dieser Taste kann die Lautstärke eingestellt werden. Es gibt dabei 7 Stufen zwischen Sound Aus und maximaler Lautstärke.



HOLD

Während des Spiels ermöglicht ein Drücken der Taste HOLD/START eine Pause. Diese Funktion wird z.B. gern genutzt, um beim Herausziehen der Dartpfeile keine unbeabsichtigte Wertung auszulösen. Nachdem alle Darts herausgezogen wurden, kann das Spiel nach erneutem Drücken dieser Taste fortgesetzt werden.

RESET

Das Drücken dieser Taste unterbricht das Spiel und ruft das Menü mit den Spieleinstellungen auf. Alle Einstellungen bleiben wie beim letzten Spiel. Nun können die Einstellungen verändert werden. Mit der Taste START wird das Spiel dann fortgesetzt. Ein zweimaliges Drücken der Taste RESET löscht alle HANDICAP-Einstellungen (Schwierigkeitsgrad).

**WÄHREND DES SPIELS**

1. Dies ist ein Modell der neuesten Generation, mit dem auch das Spiel gegen den Computer möglich ist. Darüber hinaus verfügt das Modell über Sprachwiedergabe und gibt zahlreiche Hinweise.
2. Ein größerer Leuchtpunkt im entsprechend der SCORE-Fenster zeigt an, welches *Team* an der Reihe ist. Die Anzeigen "P_1", "P_2", usw. zeigen an, welcher *Spieler* an der Reihe ist. Jeder Spieler darf drei Darts werfen, wenn er an der Reihe ist. Die drei kleinen Leuchtpunkte der Anzeige-"ACTUAL SCORE" geben die noch verbleibenden Würfe des aktuellen Spielers an.
3. Das intelligente Dartboard zählt nicht nur die Ergebnisse automatisch zusammen, sondern zeigt gleichzeitig auch Zielzahlen und Tips an (siehe **TABELLE 3**). Einfach, doppelt oder dreifach ist durch das Vorzeichen der entsprechenden Zahl gekennzeichnet: Einfach wird mit einem Balken ("_18"), doppelt mit zwei Balken oder einem "*d*" ("=18" oder "*d*18") und dreifach mit drei Balken oder einem "*t*" ("≡18" oder "*t*18") angezeigt. Das einfache Bull's Eye wird durch seinen Wert gekennzeichnet ("25").
4. Während des Spiels muß der jeweils nächste Spieler immer solange warten, bis das Dartboard das akustische Freigabesignal ertönen läßt.
5. Nach dem beendeten Wurf eines Spielers schaltet das Dartboard automatisch auf Pause (außer Sie spielen im Modus Solitaire). Nun werden die Dartpfeile herausgezogen und die Taste PLAYER gedrückt, um mit dem Spiel fortzufahren.
6. Wenn Sie gegen den Computer spielen wollen (Computer ON), wird der letzte Spieler/das letzte Team automatisch vom Computer eingestellt.
7. Das Spiel ist beendet, wenn die Endposition aller Teams entschieden ist. Jede Anzeige zeigt im Wechsel Endstand und Plazierung des Team an.

**TABELLE 3:** Informationen der Anzeige

| Dartspiel | Actual Score (Aktueller Spielstand) | Spielstand Spieler/Team | Cricket Spielstandfeld |
|---|---|---|---|

| | | | |
|---|---|---|---|
| 301-1001,<br>League 301-1001 | Dart Punktzahl → Ergebnis an der Reihe | Gesamtzähl-ergebnis | |
| Round the Clock | Dart Getroffene Zahl | Zielzahl | |
| Shoot-Out, Shanghai, Halve-It | Zielzahl → Dart Getroffene | Gesamtzähl-ergebnis | |
| Count-Up,<br>High Score | Ergebnis an der Reihe | Gesamtzähl-ergebnis | |
| Overs, Unders | Dart Punktzahl | Zielzahl → Gesamtergebnis 3 Darts | Verbleibende Leben |
| Big-6 | Dart Getroffene Zahl | Zielzahl | Verbleibende Leben |
| Cricket, Random, Low-Pitch: *Standard* und *Cut Throat* | Dart Getroffene Zahl | Gesamtzähl-ergebnis | Cricket Markierung |
| Cricket, Random, Low-Pitch: *No Score* und *Killer* | Dart Getroffene Zahl | 0 | Cricket Markierung |
| Billiard, Pachisi, Hot Potato | Hinweis → Dart Getroffene Zahl | Endpunkt | Spielanzeige (mit Kursor, Blockaden und Ergebnissen). |
| Minefield | Hinweis → Dart Getroffene Zahl | Verbleibende Leben | Spielanzeige (mit Kursor, Falle und Ergebnissen). |

## SPIELANLEITUNG

### *301-1001*

Dies ist die bekannteste Spielart des Dartspiels; sie wird in den meisten Dart-Ligen und auf Wettkämpfen gespielt. Jeder Spieler beginnt mit einem Punktestand von 301 Punkten (oder 501 oder 601 usw.). Am Ende eines Durchgangs (wenn ein Spieler also drei Dartpfeile geworfen hat) werden die erzielten Wurfergebnisse von diesem (Anfangs-) Spielstand abgezogen. Der Spieler, der zuerst die Null erreicht (und zwar exakt), gewinnt das Spiel. Das Spiel kann dann fortgesetzt werden, bis auch die Plazierungen der Spieler 2-4 feststehen.

*Überwerfen oder Busting:* Überwirft ein Spieler die Punktzahl, die für ein exaktes Herunterspielen auf Null erforderlich war, ist dieser Durchgang ein sogenannter "BUST" und wird nicht gewertet. Die Punktzahl wird wieder auf jene vor dem Durchgang zurückgestellt.



Um das Spiel noch interessanter zu gestalten, kann die Taste DOUBLE verwendet werden. Mit ihr werden zusätzliche Schwierigkeiten für Anfang und Ende des Spiels eingestellt. Zur Auswahl stehen:

*Open In:* Das Herunterzählen beginnt für den Spieler, wenn eine beliebige Zahl getroffen wurde.

*Open Out*: Das Spiel ist für den Spieler beendet, wenn er eine Zahl trifft, die den Punktestand exakt auf Null bringt.

*Double In:* Das Herunterzählen beginnt für den Spieler, wenn er die Doppelzone einer beliebigen Zahl wirft oder in die Doppelzone des Bull's Eye trifft. Jedes andere Wurfergebnis wird vor Erfüllen dieser Bedingung nicht gewertet.

*Double Out:* Das Spiel ist für den Spieler beendet, wenn er seinen Punktestand mit dem Treffen der Doppelzone der passenden Zahl oder der Doppelzone des Bull's Eye exakt auf Null bringt. Bleibt nach dem Wurf 1 als Rest, gilt dies als BUST, siehe *Überwerfen oder Busting*.

*Master Out:* Das Spiel ist für den Spieler beendet, wenn er mit dem Treffen der Doppelzone einer Zahl oder des Bull's Eye oder dem Treffen der Dreifachzone einer Zahl den Punktestand exakt auf Null reduzieren kann. Ein Restpunktestand von 1 gilt als BUST, siehe *Überwerfen oder Busting*.

**Die Dart Out-Funktion:** Bei professionellen Wettkämpfen wird das Spiel meist mit Double Out beendet. Wenn der heruntergespielte Punktestand die Schwelle von 170 erreicht, ist ein Beenden des Spiels in diesem Modus mit drei Darts möglich. Das Dartboard berechnet die dazu erforderlichen Wurfergebnisse. Wenn der Spieler das angezeigte Wurfziel nicht trifft, aber dennoch mit den beiden verbleibenden Darts das Spiel beenden kann, berechnet das Dartboard die nun erforderlichen Wurfergebnisse neu. Unterhalb eines Punktestandes von 40 werden keine Wurfergebnisvorschläge mehr gemacht, da das Ausrechnen des/der Herausspielergebnisse sehr einfach ist.

### *LEAGUE 301-1001*

Eine Mannschaftsspielversion des Spiels 301-1001, das sich in den Dart-Ligen großer Beliebtheit erfreut. Es gibt immer zwei Teams und 4 Punktestände. Spieler 1 und 3 spielen dabei gegen Spieler 2 und 4. Das Spiel entspricht dem herkömmlichen 301-1001. Ein Team gewinnt das Spiel, wenn einer der Team-Spieler seinen Punktestand auf exakt Null herunterspielt. Aufgepaßt: Für dieses Spiel gilt eine sogenannte "*Freeze"-Regel:*

*Freeze*: Ein Spieler eines Teams kann das Spiel nicht beenden, wenn der Restpunktestand seines Spielpartners höher ist als die Summe der Punktestände des gegenerischen Teams (bei Gleichstand kann er das Spiel beenden). Ein derart "eingefrorener" Spieler kann dann nur versuchen, seinen Punktestand soweit wie möglich zu reduzieren und dabei hoffen, daß sein Spielpartner gewinnen kann. Wenn ein Spieler, für den die Freeze-Regel zutrifft, seinen Punktestand auf Null reduziert, gilt dies als BUST, siehe *Überwerfen oder Busting.*

Diese Regel wurde eingeführt, um zu gewährleisten, daß die Gewinnermannschaft die beste, kombinierte Leistung erbracht hat und keiner der Spieler das Spiel ohne Beteiligung des Partners gewinnen kann. Darüber hinaus ist es auch möglich, jedem Spieler einen eigenen Schwierigkeitsgrad für das League-Spiel zuzuordnen. Das Mannschaftsspiel kann auch mit Teams bestehend aus je 4 Spielern (je 2 pro Anzeige) gespielt werden.

***ROUND THE CLOCK***

Der Spieler muß die Zahlen von 1 bis 20 (in aufsteigender Reihenfolge) treffen. Wird eine Zahl getroffen, wird mit der nächstfolgenden fortgefahren. Der Spieler, der zuerst 20 erreicht (und trifft) hat gewonnen. Die Doppel- und Dreifachzonen der Zahlen werden wie die Einfachzonen gezählt und nur als ein Treffer gewertet.

***SHOOT-OUT***

Moderne Elektronik ermöglicht dieses neue und aufregende Spiel. Die Zielzahl wird zufällig vom Computer bestimmt und der an der Reihenfolge befindliche Spieler hat nun 10 Sekunden Zeit, das Ziel mit dem Dart zu treffen. Ein Treffer zählt 1 Punkt, Doppel- und Dreifachzonen werden nur einfach gewertet. Werden die 10 Sekunden überschritten, gilt dies als ausgeführter, jedoch mißlungener Wurf. Das Ziel wird nach jedem Wurf neu bestimmt. Es gewinnt der Spieler, der als erster 15 Punkte sammeln kann.

***SHANGHAI***

Dieses Spiel ist ähnlich wie *Round-The-Clock*, mit der Ausnahme, daß die Ergebnisse zusammengezählt werden und das Spiel auf 7 Runden oder 21 Dartwürfe begrenzt ist. Man beginnt mit der Zahl 1 und fährt bis zur Zahl 20 und dem Bull's Eye fort. Treffer zählen nur in der korrekten Reihenfolge. Ein Treffer in der Doppel- oder Dreifachzone eines Zahlenfeldes zählt 2 Mal, bzw. 3 Mal die entsprechende Zahl. Beispiel: Ein Treffer auf der Doppeldrei zählt 2 x 3 = 6 Punkte. Es gewinnt der Spieler, der am Ende der 7. Runde die meisten Punkte sammeln konnte.

***HALVE-IT***

Dieses Spiel ist spannend und nicht ohne (allerdings ungefährliches) Risiko, denn trifft der Spieler in einer Runde mit keinem seiner drei Darts das Ziel, wird sein Punktestand halbiert! Das Spiel beginnt mit der 12, es folgen 13 und 14, dann eine beliebige Doppelzone, dann 15 , 16 und 17, dann eine beliebige Dreifachzone, dann 18, 19 und 20, sowie das Bull's Eye. Jeder Spieler wirft seine drei Darts auf die gleiche Zahl und fährt dann mit der nächsten Zahl in der nächsten Runde fort. Eine getroffene Doppel- oder Dreifachzone verdoppelt/verdreifacht die Punkte. Wenn ein Spieler in einer Runde das angesagte Ziel komplett verfehlt, halbiert sich sein Punktestand. Je mehr Punkte man also hat, desto deutlicher ist der Verlust, wenn man einmal in einer Runde nicht trifft. Es gewinnt der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Punkte angesammelt hat.

***HUNTING***



Dieses Spiel stellt wohl eine der größten Herausforderungen im Dartspiel dar, denn hier werden die Ziele vom Computer nach dem Zufallsprinzip vorgegeben. In jeder Runde wählt der Computer dazu 3 Ziele aus. Die drei Ziele werden gleichzeitig markiert und bleiben erleuchtet, bis drei Darts geworfen wurden oder die Zeitvorgabe überschritten wurde. Der Spieler muß schnell und exakt werfen und versuchen, alle Ziele innerhalb von 15 Sekunden zu treffen. Jeder Treffer zählt einen Punkt; es gewinnt der Spieler, der als erster 15 Punkte hat.

***COUNT-UP***

Ein einfaches Spiel: Dabei ist es das Ziel, als Erster einen bestimmten und vorher festgelegten Wert zu erreichen. Die einstellbaren Werte: 200, 400, 600, 800 und 1000. Jeder Spieler versucht also, so hoch wie möglich zu punkten; am Ende muß dabei der festgelegte Zielwert nicht genau getroffen werden.

***HIGH SCORE***

Ähnlich wie *Count-Up*, mit der Ausnahme jedoch, daß das Spiel bereits nach der 7. Runde beendet ist. Es gewinnt der Spieler, der dann den höchsten Punktestand vorweisen kann.

***OVERS***

Ebenfalls ein einfaches und schnelles Spiel. Die Spieler versuchen das in der letzten Runde erzielte Höchstergebnis oder ein besseres Ergebnis zu erzielen. Erreicht ein Spieler weniger als das Höchstergebnis, das sich aus der Summe der drei Darttreffer zusammensetzt, verliert er ein "Leben". Bei Spielbeginn verfügt jeder Spieler über 3 "Leben". Mit der Taste HANDICAP (Schwierigkeitsgrad) kann man einzelnen Spielern jedoch bis zu 7 "Leben" zuordnen. Es gewinnt der Spieler, der als letzter noch mindestens 1 "Leben" hat.

***UNDERS***

Ähnlich wie *Overs*, mit der Ausnahme, daß es hier das Ziel ist, das niedrigste, in der letzten Runde erzielte Ergebnis einzustellen, bzw. zu unterbieten. Ist das erzielte Ergebnis (zusammengesetzt aus der Summe der drei Dartergebnisse) höher, wird ein "Leben" gestrichen. Ein Treffer außerhalb des Wertungsbereichs, sowie ein abprallender Dartpfeil (d.h. es wird die Taste BOUNCE OUT gedrückt), werden mit 60 Punkten (3 x 20 Punkte) bestraft. Es gewinnt der Spieler, der als letzter noch mindestens 1 "Leben" hat.

***BIG-6***

Die Spieler versuchen, die Auswahl des nächsten Zieles zu bestimmen, indem Sie zuerst das aktuelle Ziel treffen. Die einfache 6 ist bei Spielbeginn das erste Ziel. Mit seinen drei Würfen muß der Spieler das Ziel einmal treffen, um seine "Leben" zu behalten. Schafft er dies bereits mit dem ersten oder zweiten Wurf, kann er mit dem verbliebenen Wurf (den verbliebenen Würfen) das nächste Ziel bestimmen. Dabei gelten einfache, doppelte oder dreifache Zonen als eigene Zielzonen. Die richtige Strategie ist es hier, das für die anderen Spieler möglichst schwierigste Ziel

auszusuchen, so z.B. dreifache 20 oder Innenzone Bull's Eye. Es gewinnt der Spieler, der als letzter noch mindestens 1 "Leben" hat.

***CRICKET – (Standard)***

*Cricket* ist ein in Europa und den USA sehr beliebtes Spiel, bei dem sich die Spieler - abhängig vom Spielstand - defensiver oder aggressiver Taktik bedienen. Während des Spiels kann sich jeder Spieler darum bemühen, seinen Punktestand zu erhöhen oder einen anderen Spieler daran hindern, zu punkten.

Das Spiel wird mit den Zahlen von 15 bis 20 und mit dem Bull's Eye gespielt. Jeder Spieler muß eine Zahl dreimal treffen um sie "schließen" (CLOSE) zu können. Ein Treffer der Zahl in der einfachen Zone zählt einfach, in der Doppelzone zählt der Treffer doppelt, in der Dreifachzone dreifach. Nachdem der Spieler eine Zahl (durch drei einfache Treffer oder z.B. einen Treffer in der Dreifachzone) geschlossen hat, werden zusätzliche Treffer auf dieser Zahl als Punkte gewertet (entsprechend der Zahl). Wurde eine Zahl schließlich von allen Spielern erfolgreich "geschlossen" (ALL CLOSED) können auf dieser Zahl keine weiteren Punkte gesammelt werden. Es gewinnt der Spieler, der den höchsten Punktestand vorweist und alle Zahlen als Erster abschloß. Bei Punktegleichstand gewinnt der Spieler der die Zahlen zuerst abschloß.

Die anzuwendende Strategie kann sich ändern, wenn mit der Beschränkung gespielt wird, daß jede Zahl in einer bestimmten Reihenfolge "geschlossen" werden muß. Mit der Taste HANDICAP kann die entsprechende Auswahl getroffen werden: "20 runter auf 15 und dann Bull" oder "Bull und dann ab 15 bis 20". Die Zahlen müssen dann in der entsprechenden Reihenfolge geschlossen werden. Sie werden den Unterschied beim Spielen schnell herausfinden.

**HINWEIS:** Spezielle Anmerkungen zur Cricket Spielstandfeld finden Sie im Kapitel BESCHREIBUNGEN.

***NO SCORE CRICKET***

Eine einfache Version des *Cricket*, bei der es das Ziel ist, alle Zahlen so schnell wie möglich zu "schließen". Das Treffen einer "geschlossenen" Zahl ergibt keine Wertung.

***CUT THROAT CRICKET***

Eine umgekehrte *Cricket*-Version, die meist mit drei Spielern bevorzugt wird. Zwei Spieler können sich dabei zusammenschließen und den dritten ausschalten, bevor sie den Sieg unter sich ausmachen.

Nachdem eine Zahl geschlossen wurde, werden weitere Treffer einem Gegner zugeschrieben, denn bei diesem Spiel verliert der Spieler mit dem höchsten Punktestand. Einem Spieler, der diese Zahl bereits geschlossen hat, können keine weiteren Treffer dieser Zahl angeschrieben werden. Es gewinnt der Spieler, der den niedrigsten Punktestand vorweist und die Zahlen zuerst geschlossen hat. Wenn ein Spieler alle Zahlen zuerst schließt, aber auch einen hohen Punktestand hat, muß er weiter punkten, um die Punktestände der anderen Spieler über den seinen zu



erhöhen. Daher ist hier die beste Strategie, alle Zahlen so schnell wie möglich zu schließen, um die anderen daran zu hindern, einem selbst Punkte anzuhängen, während man sich gleichzeitig die Chance bewahrt, die anderen Spieler mit Punkten zu belasten.

***KILLER CRICKET***

Ähnlich wie *No Score Cricket*, jedoch mit zusätzlicher Schwierigkeit. Wenn eine Zahl geschlossen wurde, erhält der Spieler die Gelegenheit, durch weitere Treffer frühere Treffer eines anderen Spielers ungültig zu machen, wenn dieser die betreffende Zahl noch nicht geschlossen hat; hat er sie bereits geschlossen, können keine Treffer aberkannt werden. Statt der Anzeige eines Lichts für den Treffer wird bei diesem Spiel daher ein Licht an der Cricket- Spielstandfeld gelöscht.

Es gewinnt der Spieler, der alle Zahlen zuerst schließt.

*Beispiel:* Spieler 1 hat bei der 19 einen Treffer vorzuweisen (ein Licht ist also aus), Spieler 2 hat zwei Treffer (zwei Lichter sind aus), und Spieler 3 hat die 19 bereits geschlossen (drei Lichter aus). Nun kommt Spieler 4 und trifft die dreifache 19 und schließt damit die 19 ebenfalls. Er wirft den zweiten Dart und trifft wieder die 19. Spieler 1 und 2 wird ein Treffer auf die 19 aberkannt (je ein Licht leuchtet wieder auf), Spieler 3 ist davon nicht betroffen.

***RANDOM CRICKET***

Dieses Spiel ist dem herkömmlichen *Cricket* Spiel sehr ähnlich. Außer dem Bull's Eye werden jedoch die anderen sechs Zielzahlen vom Computer (nach dem Zufallsprinzip) ausgewählt. Ansonsten wird dieses Spiel wie das herkömmliche *Cricket* gespielt.

***RANDOM CRICKET — NO SCORE***
***RANDOM CRICKET — CUT THROAT***
***RANDOM CRICKET — KILLER***

Der Zielzahlen-Auswahlprozeß ist der gleiche wie beim *Random Cricket*. Ansonsten richtet sich das Spiel nach den Regeln für *No Score Cricket, Cut Throat Cricket* oder *Killer Cricket*.

***LOW-PITCH CRICKET***

Bei diesem Spiel lauten die Cricket-Zahlen 1, 2, 3, 4, 5, 6 und Bull's Eye. Ansonsten entsprechen die Regeln dem herkömmlichen Cricket-Spiel. Darüber hinaus aber kann hier auch HANDICAP eingesetzt werden, um andere Cricket-Zahlen zu verwenden. Es gibt vier Zahlensätze, aus denen ausgewählt werden kann, von 6-1 und Bull's Eye, von 12-7 und Bull's Eye, von 18-13 und Bull's Eye und die Standardzahlen von 20-15 und Bull's Eye. Ein Spieler kann so beispielsweise mit dem Handicap ausgestattet werden, die Zahlen 6-1 und Bull's Eye spielen zu müssen, während die anderen, etwas schlechteren Spieler durch Spielen der Zahlen 18-13 und Bull's Eye die Möglichkeit haben, schneller Punkte zu sammeln.

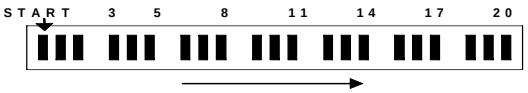
***LOW-PITCH CRICKET — NO SCORE***
***LOW-PITCH CRICKET — CUT THROAT***
***LOW-PITCH CRICKET — KILLER***

Die Spieleinstellung erfolgt wie beim Spiel *Low-Pitch Cricket*. Ansonsten gelten die Regeln wie bei *No Score Cricket, Cut Throat Cricket* oder *Killer Cricket*.

***BILLIARD***

Dieses Spiel und die nächsten drei Spiele gehören zu einer ganz neuen Generation von Dartspielen. Ziel ist es dabei, den Kursor vom Startpunkt an eine leere Stelle am Ende zu bewegen. Ein Treffer auf einer beliebigen Zahl bewegt den Kursor um die Stellen, die der getroffenen Zahl entsprechen. Doppelte und dreifache Trefferzonen werden einfach gewertet. Wenn der Zahlenwert der zuerst getroffenen Zahl nicht ausreicht, um den Kursor an den Endpunkt zu bewegen, versucht man es mit dem zweiten Wurf. Wenn ein Wurf die benötigte Anzahl an Stellen übertrifft, wird der Kursor um die entsprechende Überzahl zurückgesetzt. Der Kursor bewegt sich dabei wie in der Abbildung dargestellt. Wenn die leere Stelle am Endpunkt ausgefüllt ist, wird die leere Stelle einen Schritt in Richtung Startpunkt versetzt. Es gewinnt der Spieler, der alle leeren Stellen ausfüllt und den Endpunkt als Erster zum Startpunkt bewegt.

*Beispiel:*




1. Player 1 beginnt. Die Anzeige zeigt "_20" und deutet Spieler 1 damit an, die 20 zu treffen, um die erste leere Stelle auszufüllen. Der Spieler 1 trifft jedoch nur die 5 und der Kursor bewegt sich zum Punkt, der in der Abbildung mit "5" markiert ist.
2. Das Dartboard berechnet nun automatisch die Differenz und zeigt dem Spieler mit "_15" an, wohin er nun zielen soll. Spieler 1 trifft nun die 17 und der Kursor bewegt sich 15 Stellen nach vorn, überschreitet den Endpunkt und kehrt schließlich (um zwei überworfene Stellen) auf die "18" zurück.
3. Jetzt zeigt die Anzeige "_2" an. Spieler 1 wirft den dritten Dartpfeil und trifft die "2". Der Kursor landet genau auf der "20" und es ertönt eine kleine Siegesmelodie. Die Anzeige springt um auf "19", der Endpunkt hat sich eine Stelle in Richtung Startpunkt bewegt, außerdem blinkt die Anzeige und deutet damit einen Spielerwechsel an.

***MINEFIELD***

Im Prinzip wird dieses Spiel genau so wie *Billiard* gespielt. Ausnahme ist jedoch, daß nach dem Zufallsprinzip 6 Minen verteilt sind. Man kann zwar über eine Mine gehen, darf dort jedoch nicht anhalten. Wenn der Kursor auf einer Mine landet, "explodiert" die Mine und ein "Leben" geht verloren. Jeder Spieler verfügt über drei "Leben". Verliert er alle drei bevor er die leeren Stellen ausgefüllt hat, muß er aus



dem Spiel ausscheiden. Nach einer "Explosion" ist die entsprechende Stelle wieder sicher.

Wenn der Endpunkt auf eine verminte Stelle trifft, passiert er die Mine und hält auf der nächstgelegenen Stelle. Die verminten Stellen müssen daher nicht ausgefüllt werden. Tritt jedoch eine "Explosion" ein, wird die Stelle frei und muß nun ausgefüllt werden. Es gewinnt der Spieler, der alle Stellen zuerst ausfüllt oder der zuletzt übrig ist.

***PACHISI***

Dieses Spiel stammt vom gleichnamigen indischen Spiel ab, es ähnelt dem deutschen „Mensch ärger' Dich nicht!". Die Spielregeln sind denen von *Billiard* sehr ähnlich, zusätzlich dazu jedoch gibt es immer eine Barriere zwischen dem Kursor und dem Endpunkt. Um die Barriere an den nächsten Spieler weitergeben zu können, muß man auf ihr landen, ansonsten kann der Kursor nur zwischen Startpunkt und Barriere hin- und herpendeln, ohne den Endpunkt erreichen zu können. Es gewinnt der Spieler, der die leeren Stellen füllt und den Endpunkt zuerst zum Startpunkt bewegt.

Die ärgerliche Barriere befindet sich immer zwischen dem Kursor und dem Endpunkt. Wenn der nächste Spieler die Barriere übernehmen muß, wird die Position wie folgt berechnet: (a) Vorherige Kursorposition vom Startpunkt ist "x". (b) "x" Schritte ab Kursorposition des Spielers abzählen, der die Barriere erhält. (c) wenn "x" größer ist als die Schritte zwischen Kursor und Endpunkt, pendelt die Barriere um "x" Schritte zwischen den beiden Punkten für "x" Schritte vor und zurück. Damit ist sichergestellt, daß die Barriere nicht immer an der gleichen Stelle auftaucht.

***HOT POTATO***

Dieses Spiel ist ähnlich wie *Pachisi*, nur daß hier die Barriere "Hot Potato" heißt und noch mehr Schaden anrichtet. Während der Positionsänderung, wenn die "Hot Potato" eine ausgefüllte Stelle trifft, wird die "Füllung" ausgegraben und der Endpunkt wieder einen Schritt zurückgeschoben.

**FEHLERSUCHE**

| | |
|---|---|
| **Kein Strom** | Sicherstellen, daß der Wechselstromadapter in eine Steckdose eingesteckt ist und daß der Adapteranschluß sich in der Anschlußbuchse des Dartboard befindet. |
| **Keine Ergebnisse** | Überprüfen, ob das Spiel sich im Modus Einstellungen oder im Pausenmodus befindet. Dann überprüfen, ob Ergebnisfelder oder Funktionstasten klemmen/verklemmt sind. |
| **Klemmendes Ergebnis-element oder klemmende Taste** | Während des Transports oder während des normalen Betriebes des Dartboards kann es passieren, daß sich die Ergebniselemente zeitweise verklemmen und keine Ergebnisse mehr gezählt werden. Es ertönt ein Warnsignal und eine Anzeige zeigt blinkend das klemmende Element an. Sanftes Herausziehen des Darts im Element oder Hin- und Herschieben des Elements mit leichtem |

Fingerdruck befreit das Element normalerweise schnell. Das Spiel kann dann fortgesetzt werden, die Ergebniszählung fährt exakt dort fort, wo unterbrochen wurde.

Eine klemmende Funktionstaste kann auch zu einem "toten" Dartboard führen. Die blinkende Anzeige zeigt "*-F-*" und gibt ein Warnsignal aus. Auch hier bewährt sich das oben angeführte Verfahren normalerweise gut.

**Entfernen abgebrochener Dartspitzen**

Kunststoffspitzen sind zwar sicherer im Umgang, sie halten jedoch nicht ewig. Sollte eine Spitze einmal abbrechen und in der Dartscheibe steckenbleiben, versuchen Sie, sie mit einer geeigneten Zange vorsichtig herauszuziehen. Sollte eine Spitze einmal so kurz abgebrochen sein, daß sie nicht mehr aus der Dartscheibe herausragt, kann sie auch durch die Öffnung in die Scheibe hineingeschoben werden. Die weiche Spitze kann die hinter dem Element liegende Elektronik nicht beschädigen. Für diesen Vorgang empfehlen wir jedoch ausdrücklich die Verwendung eines noch guten *SOFT TIP* an einem Dart. Man sollte eine kurz abgebrochene Spitze niemals mit einem spitzen Metallgegenstand durch das Dartboard schieben, denn eine Metallspitze kann leicht Beschädigungen der Scheibe herbeiführen, wenn sie zu tief in das Dartboard eingeführt wird. Auch beachten: Je schwerer der Dartpfeil, desto größer die Gefahr des Abbrechens der Spitze.

**Strom-schwankungen oder elektro-magnetische Störungen**

In extremen Situationen, wenn massive elektromagnetische Störimpulse vorliegen, kann die Dartboard-Elektronik ausfallen oder fehlerhafte Ergebnisse liefern. Beispiele: Bei schweren Gewittern, extremen Netzstromschwankungen, Spannungsmangel oder Aufstellung des Dartboards zu dicht an elektrischen Motoren oder bei Mikrowellengeräten. Zur Wiederaufnahme des Normalbetriebes ist der Netzstecker für mehrere Sekunden herauszuziehen und dann wieder einzustecken. Dabei natürlich sicherstellen, daß die Ursache der Störung nicht mehr vorhanden ist.

## BESCHREIBUNGEN

1) **Single (Einfach):** Ergebnis entspricht der Zahl.
2) **Double (Doppelt):** Ergebnis entspricht der Zahl x 2.
3) **Triple (Dreifach):** Ergebnis entspricht der Zahl x 3.
4) **Bull's Eye:** Außenring zählt 25 Punkte, Innenzone zählt 50 Punkte.
5) **Catch-Ring (Kante):** Kantenwurf - keine Wertung.
6) **Funktionstasten:** (siehe Kapitel DER START).



7) **Actual Score (Aktueller Spielstand):** (siehe **Tabelle 3**)
8) **Spieler/Team Spielstand** (SCORE 1-4)**:** (siehe **Tabelle 3**)
9) **Spielerwechsel:** Zeigt an, welcher Spieler an der Reihe ist.
10) **Wurfanzeige:** Zeigt an, wie viele Dartpfeile noch geworfen werden können (pro Durchgang).
11) **Cricket Spielstandfeld:** (siehe **Tabelle 3**)
12) **Anzeige für Cricket-Zahlen**
13) **Dart Spielstand:** (i) Zeigt Darttreffer an; (ii) Zeigt Dart-Out-Tip an. Einfach, doppelt oder dreifach werden durch die Anzahl der Balken auf dem benachbarten Cricket Spielstandfeld angezeigt. Ein Balken für einfach, zwei für doppelt und drei für dreifach.
14) **Anzeigen für Double In** *(di)***, Double Out** *(do)* **und Master Out** *(Eo).*
15) **Wurfzahl:** Anzahl der geworfenen Darts.
16) **Durchschnitt:**
    (i) *301-1001, League 301-1001, Count-Up, High Score:* Punktzahl pro Dart.
    (ii) *Round the Clock, Shoot Out, Shanghai, Halve-It:* Treffer pro Dart.
    (iii) *Billiard, Minefiels, Pachisi, Hot Potato:* Punkt Ausfüllen pro Dart.
17) **Sektorleuchten:** (i) Zeigt Darttreffer an; (ii) Zeigt Ziel an.
18) **Anschlußstecker für der Wechselstromadapter.**
19) **Halterung für Darts und Dartzubehör**
20) **Fenster mit Spieleinstellungen:** (a) Anzahl der Spieler, (b) Anzahl der Teams, (c) Auswahl Teamspielstand für Einstellung Handicap, (d) Anfangsspielstand, (e) Kodename für Dartspiel.

Dieses Produkt entspricht den Anforderungen der Richtlinie 89/336/EEC der EU und verfügt über das CE-Prüfzeichen.

*English*

# SOFT-TIP ELECTRONIC DART GAME

**Model: FH-9881 / FH-9882**

The history of darts goes back hundreds of years. Henry VIII of England and Charles VI of France were said to be among the dart throwers. The game was likely evolved from archery and spear throwing. Moreover, the development of modern darts was closely associated with English pubs. To hit the center of the board (called "Bull's Eye", used to be made from cork) with a dart was once thought to be purely lucky. Yet, to the English Court's satisfaction in 1908, a Leeds innkeeper demonstrated that it is indeed a game of skill. Ever since, dart playing has been accepted as a popular social and sporting activity. There are tournaments in every country, and the game is enjoyed by millions of people worldwide.

Revolution in electronics has elevated the joy and fun of playing darts. New and exciting games are being added to the collection. Automatic score-keeping and hints for rules are making it ever so easy to play. From young to old, for men and women, competing as individual or team, darts brings friends together. It is no wander, in darts tradition, that each game begins and ends with a handshake.

**WARNING:** THIS IS NOT A CHILD'S TOY**. ADULT SUPERVISION IS REQUIRED FOR CHILDREN PLAYING DARTS.** CONTAIN SMALL PARTS THAT IS **NOT APPROPRIATE FOR CHILDREN UNDER 3 YEARS OLD**. PLEASE **READ INSTRUCTIONS CAREFULLY**. PROPER USE OF DARTS CAN AVOID DAMAGE OR INJURY.

Carefully unpack your new dartboard and familiarize yourself with its function and controls before use. Should you suspect the dartboard does not work correctly, please refer to the TROUBLE SHOOTING section in this manual first.

## CARING FOR YOUR DARTBOARD

**IMPORTANT!** This game is designed for use with **SOFT-TIP DARTS ONLY**. *Use of steel tip darts will cause permanent damage to the board.*

⇒ **Apply proper force and stance to throw darts.** It is not necessary to throw hard for the darts to stick in the board. The recommended weight of soft-tip dart is no more than 16 grams (official standard for many dart organizations and tournaments). (See TIPS AND TECHNIQUES.)

⇒ **Use proper replacement tips.** To reduce bounce-outs, you shall use the same kinds of soft tips as those come with the game or those packed with SMARTNESS label. Long tips are not recommended for electronic dartboards. They break or crook more easily. (See TROUBLE SHOOTING for removing broken tips.)



⇒ **Use only the AC adapter that comes with the game set.**

⇒ **Avoid dartboard being subjected to extreme weather or temperature.**

⇒ **Avoid dartboard being subjected to liquid or excessive moisture.**

⇒ **Clean dartboard with damp cloth and/or mild detergent only.**

## TIPS AND TECHNIQUES

*TIP 1:* A proper stance is to align your hand, elbow, shoulder, hip and foot. If you are using right hand, then turn the right side of your body facing the board. Put your weight on your right foot in the front, slightly lean forward, and balance with the left foot. If you are using left hand, then do it vice versa.

*TIP 2:* The throwing motion should be from your elbow out. Keep your body steady and use only your hand, wrist and forearm. Bring your forearm slightly back, and with a fluid motion throw the dart toward the board. Follow through the throw by pointing the index finger at the area that you are aiming.

*TIP 3:* When removing dart from the board, apply a little twist to the right while pulling the dart out will make it easier.

*TIP 4:* Practice, Practice, Practice! Practice makes you a better dart player.

## HOW TO TURN POWER ON

This electronic dartboard is equipped with automatic turn-off function (sleeping mode). There is no power switch. Simply plug in the AC adapter and the DC plug, and then the board is turned on. If the board is left inactive over 5 minutes, the displays and peripheries will shut off automatically, into the sleeping mode. As long as the power is remained connected, the board will remember the state of the game where it was left. By pushing the GAME button, the board will wake up and resume playing.

## GETTING STARTED

### GAME SETUP

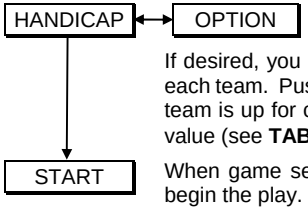
GAME → OPTION → PLAYER → TEAM

Push this button to select one of the group of games. The first option of the group will appear on the display.

Push this button to select other options in the group. The games are code-named. Check with **TABLE 2** for available games.

Push this button to select the number of players.

Push this button to select the number of teams (the "*Default*" setting), (see **TABLE 1**).




If desired, you may set the difficulty level of the game differently for each team. Push the HANDICAP button and the display shows which team is up for change. Use the OPTION button to set the handicap value (see **TABLE 2** for available settings).

When game setup is completed, push the HOLD/START button to begin the play.

**Note:** Refer to the DESCRIPTION section and illustration for the descriptions of "Setup Windows".

**Example:**

1. Push GAME to select the "_01" game. Then, push OPTION to set the initial value of the score to "501".
2. Push PLAYER and set the number of players to 5. You can play with PLAYER mode or you can play with TEAM mode by the team assignment you like.
3. Player 1 and Player 5 are beginners. Push HANDICAP and "Sr1" (for SCORE 1) appears on display. Push OPTION to change the initial value of SCORE 1 to "301". Team 1 will now play the game starting from 301 points.
4. Player 3 (P_3) is a better player. Push HANDICAP until "Sr3" appears. Push OPTION and set the initial value of SCORE 3 to "701"
5. No handicapping is set for Player 2 and Player 4 (P_2 and P_4). Hence, The initial points of SCORE 2 and SCORE 4 are "501".
6. Push HOLD/START to begin the game.

**TABLE 1:** Team Assignment

| No. Players | No. Teams | Team 1 (SCORE 1) | Team 2 (SCORE 2) | Team 3 (SCORE 3) | Team 4 (SCORE 4) | Remarks |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1_P | Off | P1 | | | | |
| 2_P | 2_*t* | P1 | P2 | | | by default |
| 3_P | 3_*t*<br>2_*t* | P1<br>P1, P3 | P2<br>P2 | P3 | | by default |
| 4_P | 4_*t*<br>3_*t*<br>2_*t* | P1<br>P1, P4<br>P1, P3 | P2<br>P2<br>P2, P4 | P3<br>P3 | P4 | by default |
| 5_P | 4_*t*<br>3_*t* | P1, P5<br>P1, P4 | P2<br>P2, P5 | P3<br>P3 | P4 | by default |
| | 2_*t* | P1, P3, P5 | P2, P4 | | | |
| 6_P | 4_*t*<br>3_*t*<br>2_*t* | P1, P5<br>P1, P4<br>P1, P3, P5 | P2, P6<br>P2, P5<br>P2, P4, P6 | P3<br>P3, P6 | P4 | by default |
| 7_P | 4_*t*<br>3_*t*<br>2_*t* | P1, P5<br>P1, P4, P7<br>P1, P3, P5, P7 | P2, P6<br>P2, P5<br>P2, P4, P6 | P3, P7<br>P3, P6 | P4 | by default |
| 8_P | 4_*t*<br>3_*t*<br>2_*t* | P1, P5<br>P1, P4, P7<br>P1, P3, P5, P7 | P2, P6<br>P2, P5, P8<br>P2, P4, P6, P8 | P3, P7<br>P3, P6 | P4, P8 | by default |

**TABLE 2:** Game Selection and Handicapping List

| GAME | OPTION | | HANDICAP | |
|---|---|---|---|---|
| Group | Code | Dart Game | Range | Step |
| _01 | 301 | 301 | 301 to 1001 | change by 100 points |
| | 501 | 501 | 301 to 1001 | change by 100 points |
| | 601 | 601 | 301 to 1001 | change by 100 points |
| | 701 | 701 | 301 to 1001 | change by 100 points |
| | 801 | 801 | 301 to 1001 | change by 100 points |
| | 901 | 901 | 301 to 1001 | change by 100 points |
| | 1001 | 1001 | 301 to 1001 | change by 100 points |
| lea | 301 | League 301 | 301 to 1001 | change by 100 points |
| | 501 | League 501 | 301 to 1001 | change by 100 points |
| | 601 | League 601 | 301 to 1001 | change by 100 points |
| | 701 | League 701 | 301 to 1001 | change by 100 points |
| | 801 | League 801 | 301 to 1001 | change by 100 points |
| | 901 | League 901 | 301 to 1001 | change by 100 points |
| | 1001 | League 1001 | 301 to 1001 | change by 100 points |
| *rc* | *rc* | Round the Clock | No. 1 to 9 | advance 1 number |
| | S_O | Shoot-Out | 0 to 9 points | add 1 point |
| | SH | Shanghai | No. 1 to 9 | advance 1 number |
| | 1-2 | Halve-It | 0 to 950 points | add 50 points |
| | H*nt* | Hunting | 0 to 9 points | add 1 point |
| Cu2 | Cu2 | Count Up 200 | 0 to 150 points | add 50 points |
| | Cu4 | Count Up 400 | 0 to 350 points | add 50 points |
| | Cu6 | Count Up 600 | 0 to 550 points | add 50 points |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | Cu8 | Count Up 800 | 0 to 750 points | add 50 points |
| | Cu0 | Count Up 1000 | 0 to 950 points | add 50 points |
| | Hi | High Score | 0 to 500 points | add 50 points |
| O- | O- | Overs | 3 to 7 lives | add 1 life |
| | U_ | Unders | 3 to 7 lives | add 1 life |
| | b-6 | Big-6 | 3 to 7 lives | add 1 life |
| Cri | Cri | Cricket - (Standard) | 0, 20, 25 | (see Note) |
| | no | No Score Cricket | 0, 20, 25 | (see Note) |
| | Cut | Cut Throat Cricket | 0, 20, 25 | (see Note) |
| | PuP | Killer Cricket | 0, 20, 25 | (see Note) |
| | | **Note:** "0": no specific order.<br>"20": must close numbers from 20, 19, 18, 17, 16, 15 to Bull.<br>"25": must close numbers from Bull, 15, 16, 17, 18, 19 to 20. | | |
| rCr | rCr | Random Cricket | | |
| | rno | Random No Score | | |
| | rCt | Random Cut Throat | | |
| | rPu | Random Killer | | |
| LCr | LCr | Low-Pitch Cricket | [6-1,Bull] [12-7,Bull] | [18-13,Bull] [20-15,Bull] |
| | Lno | Low-Pitch No Score | [6-1,Bull] [12-7,Bull] | [18-13,Bull] [20-15,Bull] |
| | LCt | Low-Pitch Cut Throat | [6-1,Bull] [12-7,Bull] | [18-13,Bull] [20-15,Bull] |
| | LPu | Low-Pitch Killer | [6-1,Bull] [12-7,Bull] | [18-13,Bull] [20-15,Bull] |
| biL | biL | Billiard | spot No. 20 to 11 | fill 1 spot |
| | mf | Minefield | spot No. 20 to 11 | fill 1 spot |
| | PAC | Pachisi | spot No. 20 to 11 | fill 1 spot |
| | Hot | Hot Potato | spot No. 20 to 11 | fill 1 spot |

**SPECIAL FUNCTIONS**

DOUBLE

For the games, 301-1001 and League 301-1001, you can choose additional settings to make the game more challenging (see GAME INSTRUCTIONS). You may change this setting anytime before or during the game to give the less skillful player a break. The available settings are:

| | |
|---|---|
| Open In / Open Out | Double In / Open Out |
| Open In / Double Out | Double In / Double Out |
| Open In / Master Out | Double In / Master Out) |



COMPUTER (CPU)

BOUNCE OUT

Push this button before the game starts allowing you to choose to "Play against Computer" or not, ON/OFF.

After the game starts, push this button before next throw allowing you to discard the score registered by the dart that does not stay on the board. In many tournaments, bounce-out scores are not counted.

SOLITAIRE

Push this button to turn on the automatic player change function. When 3 throws are registered on the board, the computer will change player automatically. This is ideal for a single player with a handful of darts in practice. *This function is only valid after the game starts.*

LEVEL / VOLUME

Push this button before the game starts allowing you to choose the Smart Level of Computer from 1 to 7. The higher the level is, the more smart the Computer is.

After the game starts, this button allows you to adjust speaker volume. There are 7 levels between sound-off and the maximum volume.

HOLD

During a play, a push on the HOLD/START button provides a pause to the game. This is typically useful to avoid accidentally touching off scoring when removing darts. A push on the button again will resume the game.

RESET

A push on this button will cause interruption and prompt up the setup mode. All the settings remain the same as the last game. You may choose to change settings, or you may simply push the START button to start the same game again. Push the RESET button twice will clear the HANDICAP settings.

**PLAYING GAME**

1. This is an Interactive electronic dartboard. With this new generation model, you can play with Virtual Opponent enjoyably. With this new developed item, you will have a fanatic to hurrah for you royally.
2. A larger dot in the corresponding SCORE window shows which *Team* is up, and the sign, "P_1", "P_2", etc., shows which *Player* is up for throwing the darts. Each player is entitled to throw 3 darts per turn. The three small dots on the "Actual Score" display are indicating remaining throws available for the turn.
3. This smart dart game can track cumulative scores and reveal target or hints automatically (see **TABLE 3**). Single, double, or triple hit is always announced by a Talker, and showed on the Dot Matrix Display simultaneously (for model 78054 only).
4. Always wait for the finish of the ready signal before throwing darts.
5. At the end of one's turn, the board is automatically on hold (unless you have turn on the Solitaire function). Remove the darts and press the PLAYER button to advance the play.

6. When you choose the “Computer ON”, the last player/team will be set to the Computer automatically.
7. The game ends when the finishing placement of all teams becomes determined. Each display will then alternately show the final score and the placement of the team.

**TABLE 3:** Information Shown on Displays

| Dart Game | Actual Score | Player/Team Score | Cricket Score Board |
|---|---|---|---|
| 301-1001, League 301-1001 | Score of a Hit → Turn Total | Cumulative Score | |
| Round the Clock | Number Hit | Target | |
| Shoot-Out, Shanghai, Halve-It, Hunting | Target → Number Hit | Cumulative Score | |
| Count-Up, High Score | Turn Total | Cumulative Score | |
| Overs, Unders | Score of a Hit | Target → 3-Dart Total | Remaining Lives |
| Big-6 | Number Hit | Target | Remaining Lives |
| Cricket, Random, Low-Pitch: *Standard* and *Cut Throat* | Number Hit | Cumulative Score | Cricket Marking |
| Cricket, Random, Low-Pitch: *No Score* and *Killer* | Number Hit | 0 | Cricket Marking |
| Billiard, Pachisi, Hot Potato | Hint → Number Hit | End Point Position | Game Road Map (Marks cursor, barrier and achievement). |
| Minefield | Hint → Number Hit | Remaining Lives | Game Road Map (Marks cursor, traps and achievement). |

## GAME INSTRUCTIONS

### *301-1001*

This is the most popular dart game, played in most leagues and tournaments. Each player starts the game with 301 points (or 501, 601, etc.). At the end of each player's turn, the sum of the three darts thrown is subtracted from the player's score. The player who reaches exactly zero first wins. The play can continue until the 2nd, 3rd, and 4th places are determined.



*Busting Rule:* When a player exceeds the score needed to reach exactly zero, the turn is a "bust" and the score reverts back to what it was before the turn.

To make the game more challenging, you may use the DOUBLE button to set additional restrictions on how to start and end the game. The choices are:

*Open In:* The scoring begins when any number is hit.

*Open Out*: The player can finish the game with a hit on any number that reduces the score to exactly zero.

*Double In:* To start, the player must hit a number in the double ring or a double Bull's Eye. No score will be counted until this condition is satisfied.

*Double Out:* To win, the player must hit a double or a double Bull's Eye that reduces the score to exactly zero. A score leaving the player with "1" will BUST.

*Master Out:* To win, the player must hit a double, a double Bull's Eye, or a triple that reduces the score to exactly zero. A residual score of "1" will BUST.

**Dart Out Feature:** In professional competitions, the game is usually played with Double Out. When the score dropped below 170 points, the player can get a double out and win the game within the three throws for that turn. The board will automatically calculate and show hints for Dart Out. The hints will be shown in its suggested order. If the player misses the first suggestion and still has the chance to finish with the remaining two throws, the board will re-calculate hints for Dart Out. No hints will be provided for score below 40, since it will be very easy to figure out the combination.

### *LEAGUE 301-1001*

This is a team play of the 301-1001 game, very popular among dart leagues. There are always 2 teams and 4 scores to track. Player 1 and Player 3 play against Player 2 and Player 4. The game is played the same way as the individual 301-1001 game. Any player reducing his/her score to exact zero first makes his/her team a winner, BUT a "*Freeze Rule*" applies.

*Freeze Rule*: A player can not go out the game when the partner's residual score is higher than the sum of their opponents' residual scores. (A tie is OK to go out.) A "frozen" player can only try to get his/her score as low as possible and hope his/her partner can win. If a player is frozen and reaches zero, then the game is *Burst* on that player.

The rule is to ensure that the winning team has the best combined performance, and none can win the game without the help of his/her partner. Moreover, this dartboard allows handicapping each player separately for the League play. The team play can also take 8 players, with two each on one score and four in a team.

### *ROUND THE CLOCK*

The player tries to hit the numbers from 1 to 20 in order. When a number is hit, then the game is advanced for shooting the next number. The player reaches and

hits 20 first is the winner. Double and triple are treated the same as a single, being counted as one hit.

***SHOOT-OUT***

With the help of smart electronics, this game is invented and is more exciting than *Round-The-Clock*. The target is being randomly picked by the on-board computer. There are 10 seconds for you to throw the dart. A hit on the target counts as 1 point. Double and triple are treated the same as a single. If the 10-second time expires, it is considered a throw has made and missed. The target is renewed after each throw. The player to accumulate 15 points first wins.

***SHANGHAI***

The game is similar to *Round-The-Clock*, except scores are being cumulated and the game is limited to 7 rounds, or 21 shots. Player starts shooting with the number 1 and progress toward 20 and Bull's Eye. No hit is counted when it is out of the numbering sequence. A hit on a double or a triple is counted as 2x or 3x the number. Example: A hit on double 3 counts as 2x3=6 points. By the end of the 7th round, the player who accumulates the most points wins.

***HALVE-IT***

The game is like playing Jeopardy. A total miss with three throws can send your score tumbling down. Everybody starts the game by shooting the number 12, and then 13, 14, any Doubles, 15, 16, 17, any Triples, 18, 19, 20 and Bull's Eye. Each player throws three darts at the same number, and then progress to the next number in the next round. A hit on a double or triple counts as 2x or 3x the points. If a player misses all three throws on the specific target in a round, his/her scores will be cut in half. The more score you have accumulated, the more serious is the result, should you miss any hit completely in a turn. At the end of the game, the player who accumulates the most points is the winner.

***HUNTING***

This game provides the ultimate challenge with multiple random targets like trap-shooting. In each round, the computer picks a set of three targets. The three targets appear at the same time and stay on until three throws have been registered or the time has expired. The player has to be fast and sharp to take down all three targets in 15 seconds. Any hit on a target scores 1 point and makes the target go away. If all three have been hit, then the score is 3. The player who accumulates 15 points first wins.

***COUNT-UP***

This is a simple game that anybody can play. The objective is to beat other players by reaching a preset score first. The available settings are: 200, 400, 600, 800 and 1000. Each player tries to score as high as possible in his/her turns, and the final total score is allowed to be more than the preset score.

***HIGH SCORE***



This game is much like *Count-Up*, except that the game ends at the finish of the 7th round. The player who accumulates the highest total scores wins.

***OVERS***

This is a simple and quick game. The player should try to score higher than or equal to the pervious highest score made in a turn. When a player scores less than the record of three-dart total, a "Life" is then taken away from the player. By default, each player has 3 lives to spare. However, Handicaping can extend the player's lives up to 7. The last player stands to be alive in the game is the winner.

***UNDERS***

The game is similar to *Overs*, except the objective is to beat the lowest record of three-dart total. When the three-dart total is higher than the record, then a "Life" is taken away from the player. A pass of a throw, a hit outside the scoring area, or a discarded bounce-out dart (i.e., the bounce-out button was pushed) is penalized with 60 points (3x20, the highest possible one-dart score). The last player stands to be alive in the game is the winner.

***BIG-6***

The player tries to earn the chance of picking the next target by making a hit on the current target first. Single-6 is the first target when the game starts. Within the three throws, the player has to hit the target once to save his/her lives. As long as the hit is made by the first or the second throw, the player has a chance with one throw to select the next target. Singles, Doubles and Triples are all considered as different targets. The strategy is to pick the toughest target for the opponents as possible, such as "triple-20" or "double-Bull's Eye". The last player stands to be alive in the game is the winner.

***CRICKET – (Standard)***

*Cricket* is a game that is extremely popular in America and Central Europe. Players adopt defensive or attacking strategy, depending on the state of the game. At any point in the game, each player can make effort to increase the score or to attempt blocking other players from scoring.

The game is played with the numbers 15 through 20 and the Bull's Eye. Each player must mark a number 3 times to *CLOSE* it. A hit of a single counts as 1 mark; a double counts as 2 marks and a triple counts as 3 marks. After a number is closed, additional "markings" are converted into scores that is equal to the number. However, when a number is closed by all players (*ALL CLOSED*), that number is then no longer available for cumulating scores. The winner is who has the highest score and closed all the numbers first. If scores are even, the player who closes all the numbers first wins.

The strategy can be very different if the game is being played with the restriction that is to close each number in a specific order. Use HANDICAP function to choose such variations: playing "20 down to 15 then Bull" or "Bull and then 15 up to

20". Close the numbers in the set sequence. You will see the difference after playing couple games in this fashion.

**NOTE:** See the DESCRIPTION section for notes on Cricket Score Board.

***NO SCORE CRICKET***

This is a simplified version of *Cricket*. The objective is to close all the numbers as soon as possible. No score is given for hit on a closed number at any time.

***CUT THROAT CRICKET***

This is a reversed version of *Cricket* in scoring. Most popularly being played with 3 players. Two of the players may joint up and sack another player before they turn to each other for a fight.

After a number is closed, a hit for the scoring is being add to the opponents' scores. The higher cumulative score is on the losing side. However, no score will be added to a player who has the number already closed. The winner is who has the lowest score and closed all the numbers first. If a player closed all the numbers first but also has a higher score, he/she must keep on scoring to bring opponents' scores surge over or equal to his/her score. Hence, the best strategy is to close the numbers as soon as possible to block others from giving you points, while adding the chance to penalize others.

***KILLER CRICKET***

This game is much like the *No Score Cricket* with an added twist. When a number is closed, the player has a chance to eliminate opponents' marking by hitting the same number again. However, if the opponent has the number closed as well, then no marks will be taken away from that player. Noticing that, instead of turning on a light, each positive marking will turn off a light on the Cricket Score Board.

The player who closes all the numbers first is the winner.

*Example:* For the number 19, Player 1 has 1 hit (hence 1 light off), Player 2 has 2 hits (hence 2 lights off), and Player 3 has number 19 closed (3 lights off). Player 4 comes up and hits a triple 19, closed number 19 too. Player 4 then aims and hits single 19 again. In consequence, Player 1 and 2 are being put back one light on 19, and Player 3 is not affected. Which means, Player 1 and 2 are being pushed back 1 hit away from closing 19.

***RANDOM CRICKET***

This game is similar to the standard *Cricket* game. The significant difference is that, except the Bull, the other six scoring numbers are randomly picked up by the computer. The rest of the rules are the same as the standard cricket.

***RANDOM CRICKET — NO SCORE***
***RANDOM CRICKET — CUT THROAT***
***RANDOM CRICKET — KILLER***



The number selection process is the same as the game, *Random Cricket*. The rest of the rules are the same as the *No Score Cricket,* the *Cut Throat Cricket* or the *Killer Cricket*.

***LOW-PITCH CRICKET***

In this game the Cricket numbers are set to be 1, 2, 3, 4, 5, 6 and Bull. The rest of the rules are the same as the standard cricket. Furthermore, you can use HANDICAP to select a different set of Cricket numbers. There are 4 sets of numbers to be chosen from, 6-1 and Bull, 12-7 and Bull, 18-13 and Bull, and the regular 20-15 and Bull. One player may be handicapped to play 6-1 and Bull, while the other player may play 18-13 and Bull. The player that plays the higher numbers can accumulate points faster and has a better chance to win.

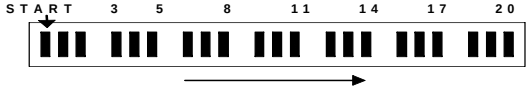
***LOW-PITCH CRICKET — NO SCORE***
***LOW-PITCH CRICKET — CUT THROAT***
***LOW-PITCH CRICKET — KILLER***

The process of setting up the game is the same as the *Low-Pitch Cricket*. The rest of the rules of scoring and winning are the same as the *No Score Cricket,* the *Cut Throat Cricket* or the *Killer Cricket*.

***BILLIARD***

This and the next 3 games are new creations that belong to a whole new ballpark. The goal is to move the cursor from the starting position to fill a vacant spot at the end point. A hit on any number will move the cursor the exact steps as the number indicates. Double and triple are no differences than a single. If the move falls short from landing the cursor on the end point, then make another throw and try to make up the steps. If a hit overshoots the number of steps needed, the cursor will then rebound with the excessive steps from the end point. The cursor is moved along the path as shown in the illustration. When the spot at the end point is filled, the end point is then moved one step closer toward the starting point. The winner is who fills all the vacant spots and moves the end point to the starting point first.

*Example:*




1. Player 1 starts the game. The display is showing "_20" that advises Player 1 to hit 20 in order to fill the first spot. Player throws the first dart and hits 5. The cursor is moved to the spot marked "5" in the illustration.
2. The board automatically calculates the difference and advises Player 1 with "_15" to shoot at. Player 1 aims at 15, but hits 17. The cursor moves 15 steps and bounces off the end point 2 steps to land on the spot "18".
3. Now, the display is showing "_2". Player 1 throws a third dart and hits the number "2". The cursor lands exactly on the spot "20" and a cheering tune played. The

display is now showing "19", indicating the end point has moved a step forward, and flashing for player change.

***MINEFIELD***

Essentially, this game is played the same way as *Billiard*. The exception is that there are 6 mines being planted randomly. You can pass over a mine but do not stop on it. If the cursor happened to land on a mine, the mine explodes and a "Life" is lost. Each player has 3 lives for spare. If the player loses all 3 lives before finishing filling spots, he/she is then out of the game. After the explosion, the spot is safe as a regular one.

When the end point encounters a mined spot, the end point passes the mine and settles on the next spot. Hence, you do not need to fill the mined spots. However, if explosion happens, the spot is then evacuated and needs to be filled. The player who fills all the spots first or stays to be the last one alive is the winner.

***PACHISI***

The concept was inspired from an old Indian game with the same name and that has a German name equivalent to say "Don't Bother Me!" The rules are similar to *Billiard*. In addition, there is a barrier between the cursor and the end point. You need to land on the barrier in order to pass this trouble to the next player. Otherwise, the cursor can only be bouncing between the starting point and the barrier but never get over to the end point. The player who finishes filling spots and moves the end point to the starting point first is the winner.

The trouble barrier is always located between the cursor and the end point. When the next player gets the barrier, its position is being calculated with the with the rules as follows: (a) Count the barrier's previous position from the starting point as "x". (b) Count "x" steps starting from the cursor's location of the player who receives it. (c) If "x" is more than the steps between cursor and end point, the barrier is bouncing back and forth between the two points for "x" steps. These rules ensure that the barrier will not always appear on the same spot.

***HOT POTATO***

This game is similar to *Pachisi*, only that the barrier is now called "Hot Potato" and does more harm. During relocation, if the "Hot Potato" bounces a filled spot, it will dig out the fill and push the end point one step back.

## TROUBLE SHOOTING

**No Power** — Check and make sure the AC adapter is properly plugged in to the electrical outlet, and the DC plug is properly connected to the DC Jack on the board.

**Game Will Not Score** — Check to see if the game is in the setup mode or if the game is on hold. You may also check to see if any scoring segments or function buttons are stuck.



**Stuck Segment or Button** — During shipping or in the course of normal play, it is possible for the scoring segments to become temporarily jammed. If such situation happens, all automated scoring ceases. A warning signal sounds and the display begins flashing with the indication of which number is stuck. By gently removing the dart or wiggling the segment with your finger, you will be able to free the segment. The game may then be resumed and scoring will not be affected.

A stuck function button will result in a frozen board as well. The flashing display shows "-*F*-" with a warning sound. Apply the same technique gently to free the stuck button.

**Removing Broken Tips** — Plastic tip is safer but does not last forever. If a tip breaks and remains in the board, try to pull it out gently with a pair of pliers. However, for a short broken tip that sticks flush with the segment surface, you may push it through the hole into the board. The soft tip will not hurt the circuit behind the segment. Nevertheless, we recommend you to use a good *SOFT TIP* on a dart to push the broken one through. Be careful, not to use a pointed metal object to do the job. A pointed object may cause damage if being stuck too deep into the board. Remember, the heavier the dart is, the higher the chance that the tip will break.

**Power or Electro-magnetic Interference** — Under extreme situation of electromagnetic interference, the electronics of the dartboard may show erratic behavior or fail to continue working. The examples of these situations may be: heavy thunderstorm, power line surge, rolling brown out, or too close to an electrical motor or microwave. To restore the game to normal operation, unplug the AC adapter for several seconds and then reconnect the power again. Be sure to remove the source that causes the interference as well.

## DESCRIPTIONS

1) **Single:** Score as number shown.
2) **Double:** Score x 2.
3) **Triple:** Score x 3.
4) **Bull's Eye:** The outer bull is 25 points; the center double bull is 50 points.
5) **Catch-Ring:** Catch missed dart, no score.
6) **Function Buttons:** (see sections of GETTING STARTED).
7) **Actual Score:** (see **Table 3**)
8) **Player/Team Scores** (SCORE 1-4)**:** (see **Table 3**)
9) **Turn indicator:** show who is up for the throw.

10) **Dart Indicators:** Show how many throws remain for the turn.

11) **Cricket Score Boards:** (see **Table 3**)

12) **Display of Cricket Numbers**

13) **Dart Scores:** (i) Show dart hit; (ii) Show Dart-Out calculation. For Dart-Out display, single, double and triple are indicated by the corresponding number of bars on the adjacent Cricket Score Board.

14) **Indicators for Double In** *(di)***, Double Out** *(do)* **and Master Out** *(Eo).*

15) **Dart Count:** Number of darts thrown.

16) **Average:**

(i) *301-1001, League 301-1001, Count-Up, High Score:* Scoring Points per Dart.

(ii) *Round the Clock, Shoot Out, Shanghai, Halve-It:* Scoring Hit per Dart.

(iii) *Billiard, Minefiels, Pachisi, Hot Potato:* Spot-filled per Dart.

17) **Sector Lamps:** (i) Indicate dart hit; (ii) Indicate target.

18) **DC Jack:** For connecting AC adapter.

19) **Darts and Accessories Holder**

20) **Setup Windows:** (a) number of players, (b) number of teams, (c) team score selection for handicap setting, (d) initial score, (e) dart game code-name.

The product complies to the requirements of the EMC Directive 89/336/EEC, and carries the CE marking accordingly.



*Español*

# JUEGO DE DARDOS ELECTRÓNICO (SOFT-TIP)

**Modelo: FH-9881 / FH-9882**

La historia de los dardos se retrotrae a cientos de años. De Enrique VIII de Inglaterra y Carlos VI de Francia se dice que eran lanzadores de dardos. Este juego probablemente surgió del tiro con arco y del lanzamiento de jabalinas. Además, el desarrollo de los dardos modernos está estrechamente asociado con los *pubs* ingleses. Dar en el centro del tablero (llamado «diana», y que se solía hacer de corcho) con un dardo era considerado cuestión de pura suerte. Sin embargo, para satisfacción de la Corte Inglesa en 1908, un mesonero de Leeds demostró que es verdaderamente un juego de destreza. Desde aquel entonces, el juego de dardos ha sido aceptado como una actividad popular social y deportiva. Hay torneos en todos los países, y millones de personas disfrutan de este juego en todo el mundo.

La revolución electrónica ha elevado el goce y diversión de jugar a dardos a nuevas cotas. Se están añadiendo nuevos y apasionantes juegos a la colección. El registro automático de la puntuación y las indicaciones para las reglas hacen mucho más fácil poder jugar. Jóvenes y viejos, hombres y mujeres, en competiciones individuales o por equipos, los dardos sirven para hacer amigos. No es sorprendente. En la tradición de los dardos, cada partida comienza y termina con un apretón de manos.

**ADVERTENCIA**: NO ES UN JUEGO INFANTIL. **SE PRECISA DE SUPERVISIÓN ADULTA** PARA NIÑOS QUE JUEGUEN A LOS DARDOS. CONTIENE PIEZAS PEQUEÑAS **NO APROPIADAS PARA NIÑOS MENORES DE 3 AÑOS**. SÍRVASE LEER LAS INSTRUCCIONES CUIDADOSAMENTE. EL USO APROPIADO DE LOS DARDOS PUEDE EVITAR DAÑOS Y HERIDAS.

Desempaquete cuidadosamente su nuevo tablero de dardos y familiarícese con su funcionamiento y controles antes de usarlo. Si sospecha que el tablero no funciona correctamente, pase primero a la sección de RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS de este manual.

## EL CUIDADO DE SU TABLERO DE DARDOS

**¡IMPORTANTE!** Este juego está diseñado para ser usado SOLAMENTE con DARDOS SOFT-TIP. *El uso de dardos con punta de acero causará daños permanentes en el tablero.*

⇒ **Aplique una fuerza y postura adecuada para lanzar los dardos.** No es necesario lanzar fuerte para que los dardos se claven en el tablero. El peso recomendado para dardos de punta blanda [soft-tip] no es mayor que 16 gramos (norma oficial para muchas organizaciones y torneos de lanzamiento de dardos). (Véase CONSEJOS Y TÉCNICAS.)

⇒ **Use puntas de recambio adecuadas.** Para reducir los rebotes, debería usar la misma clase de puntas blandas que las que vienen con el juego o las que estén empaquetadas con la etiqueta SMARTNESS. No se recomiendan puntas largas para los tableros electrónicos de dardos. Se rompen o doblan más fácilmente. (Véase RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS para la extracción de puntas rotas.)

⇒ **Use sólo el adaptador de C/A que viene con el juego.**

⇒ **Evite que el tablero de dardos esté sometido a condiciones extremas climáticas o de temperatura.**

⇒ **Evite que el tablero quede expuesto a líquidos o a una humedad excesiva.**

⇒ **Limpie el tablero de dardos con un paño humedecido y/o sólo con un detergente suave.**

**CONSEJOS Y TÉCNICAS**

*CONSEJO 1:* Una postura adecuada es alinear la mano, el codo, el hombro, la cadera y los pies. Si usa la mano derecha, entonces el lado derecho del cuerpo debe estar frente al tablero. Deposite su peso sobre su pie derecho al frente, inclínese ligeramente hacia adelante, y mantenga el equilibrio con el pie izquierdo. Si está usando la mano izquierda, entonces hágalo a la inversa.

*CONSEJO 2:* El movimiento de lanzamiento debería tener lugar desde su codo hacia afuera. Mantenga el cuerpo inmóvil y use sólo la mano, la muñeca y el antebrazo. Retrase ligeramente el antebrazo y luego, con un movimiento fluido, arroje el dardo hacia el tablero. Siga del todo el lanzamiento apuntando con el dedo índice al área a la que está apuntando.

*CONSEJO 3:* Cuando extraiga el dardo del tablero, aplique un ligero movimiento hacia la derecha mientras extrae el dardo.

*CONSEJO 4:* ¡Practique, practique, practique! La práctica es lo que le hará un mejor jugador de dardos.

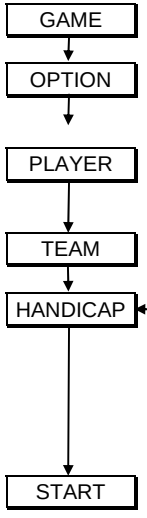
**CÓMO PONER EN MARCHA EN PANEL**

Este panel electrónico de dardos está equipado con una función de apagado automático (modo *sleeping*). No hay interruptor de encendido. implemente, enchufe el adaptador de C/A y la clavija de C/C, y entonces quedará encendido el tablero. Si el tablero se deja inactivo durante más de 5 minutos, las pantallas y los periféricos se apagarán automáticamente al modo *sleeping* (inactivo). En tanto que la corriente siga conectada, el tablero mantendrá la memoria del estado del juego donde quedó. Pulsando el botón GAME, el tablero despertará y reanudará el juego.

**COMIENZO**

**ESTABLECER DE JUEGO**






Pulse este botón para seleccionar uno de los grupos de juegos. La primera opción del grupo aparecerá en pantalla.

Pulse este botón para seleccionar otras opciones del grupo. Los juegos tienen nombres codificados. Compruebe la **TABLA 2** para los juegos disponibles.

Pulse este botón para seleccionar el número de los jugadores. El ordenador asignará automáticamente los jugadores a un número de equipos (véase **TABLA 1**).

Si desea cambiar el número prestablecido de equipos (el ajuste «*por defecto*»), pulse este botón para seleccionar (véase **TABLA 1**).

Si lo desea, puede establecer el nivel de dificultad del juego de manera diferente para cada equipo. Pulse el botón HANDICAP y la visualización muestra qué equipo está listo para el cambio. Use el botón OPTION para establecer el grado de dificultad (véase **TABLA 2** para los valores disponibles).

Al terminar la puesta a punto de la partida, pulse el botón HOLD/START para comenzar a jugar.

**Nota:** Véase la sección DESCRIPCIÓN y la ilustración para descripción sobre los Ventanas de Ajuste.

**Ejemplo:**

1. Pulse GAME para seleccionar el juego «_01». Luego pulse OPTION para ajustar el valor inicial de la puntuación a «501».
2. Pulse PLAYER y establezca el número de jugadores a 5. El ordenador asigna automáticamente 4 equipos y une al Jugador 1 (P_1) y al Jugador 5 (P_5) al mismo equipo, Team 1 [Equipo 1].
3. El Jugador 1 y el Jugador 5 son principiantes. Pulse HANDICAP y aparece «*Sr*1» (para SCORE 1) en pantalla. Pulse OPTION para cambiar el valor inicial de SCORE 1 a «301». El equipo 1 jugará ahora la partida comenzando desde 301 puntos.
4. El Jugador 3 (P_3) es el mejor jugador. Pulse el HANDICAP hasta que aparezca «*Sr*3». Pulse OPTION y establezca el valor inicial de SCORE 3 a «701».
5. Para los Jugadores 2 y 4 (P_2 y P_4) no se establece ningún handicap. Por ello, los puntos iniciales de SCORE 2 y SCORE 4 son «501».
6. Pulse el botón HOLD/START para comenzar el juego.

**TABLA 1:** Asignación de Equipos

| Nº Jugadors | Nº Equipos | Equipo 1 (SCORE 1) | Equipo 2 (SCORE 2) | Equipo 3 (SCORE 3) | Equipo 4 (SCORE 4) | Comentario |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1_P | OFF | P1 | | | | |
| 2_P | 2_*t* | P1 | P2 | | | por defecto |
| 3_P | 3_*t*<br>2_*t* | P1<br>P1, P3 | P2<br>P2 | P3 | | por defecto |
| 4_P | 4_*t*<br>3_*t*<br>2_*t* | P1<br>P1, P4<br>P1, P3 | P2<br>P2<br>P2, P4 | P3<br>P3 | P4 | por defecto |
| 5_P | 4_*t*<br>3_*t*<br>2_*t* | P1, P5<br>P1, P4<br>P1, P3, P5 | P2<br>P2, P5<br>P2, P4 | P3<br>P3 | P4 | por defecto |
| 6_P | 4_*t*<br>3_*t*<br>2_*t* | P1, P5<br>P1, P4<br>P1, P3, P5 | P2, P6<br>P2, P5<br>P2, P4, P6 | P3<br>P3, P6 | P4 | por defecto |
| 7_P | 4_*t*<br>3_*t*<br>2_*t* | P1, P5<br>P1, P4, P7<br>P1, P3, P5, P7 | P2, P6<br>P2, P5<br>P2, P4, P6 | P3, P7<br>P3, P6 | P4 | por defecto |
| 8_P | 4_*t*<br>3_*t*<br>2_*t* | P1, P5<br>P1, P4, P7<br>P1, P3, P5, P7 | P2, P6<br>P2, P5, P8<br>P2, P4, P6, P8 | P3, P7<br>P3, P6 | P4, P8 | por defecto |

**TABLA 2:** Lista de Juegos y de Nivel de Dificultades (Handicap)

| GAME | OPTION | | HANDICAP (Nivel de Dificultad) | |
|---|---|---|---|---|
| Group | Code | Juego de Dardos | Gama | Paso |
| _01 | 301 | 301 | 301 a 1001 | cambio por 100 puntos |
| | 501 | 501 | 301 a 1001 | cambio por 100 puntos |
| | 601 | 601 | 301 a 1001 | cambio por 100 puntos |
| | 701 | 701 | 301 a 1001 | cambio por 100 puntos |
| | 801 | 801 | 301 a 1001 | cambio por 100 puntos |
| | 901 | 901 | 301 a 1001 | cambio por 100 puntos |
| | 1001 | 1001 | 301 a 1001 | cambio por 100 puntos |
| leg | 301 | League 301 | 301 a 1001 | cambio por 100 puntos |
| | 501 | League 501 | 301 a 1001 | cambio por 100 puntos |
| | 601 | League 601 | 301 a 1001 | cambio por 100 puntos |
| | 701 | League 701 | 301 a 1001 | cambio por 100 puntos |
| | 801 | League 801 | 301 a 1001 | cambio por 100 puntos |
| | 901 | League 901 | 301 a 1001 | cambio por 100 puntos |
| | 1001 | League 1001 | 301 a 1001 | cambio por 100 puntos |
| *rc* | *rc* | Round the Clock | No. 1 a 9 | avance 1 número |
| | S_O | Shoot-Out | 0 a 9 puntos | añada 1 punto |
| | SH | Shanghai | No. 1 a 9 | avance 1 número |
| | 1-2 | Halve-It | 0 a 950 puntos | añada 50 puntos |
| | H*nt* | Hunting | 0 a 9 puntos | añada 1 punto |
| Cu2 | Cu2 | Count Up 200 | 0 a 150 puntos | añada 50 puntos |
| | Cu4 | Count Up 400 | 0 a 350 puntos | añada 50 puntos |
| | Cu6 | Count Up 600 | 0 a 550 puntos | añada 50 puntos |
| | Cu8 | Count Up 800 | 0 a 750 puntos | añada 50 puntos |
| | Cu0 | Count Up 1000 | 0 a 950 puntos | añada 50 puntos |
| | H*i* | High Score | 0 a 500 puntos | añada 50 puntos |
| O- | O- | Overs | 3 a 7 vidas | añada 1 vida |
| | U_ | Unders | 3 a 7 vidas | añada 1 vida |
| | *b*-6 | Big-6 | 3 a 7 vidas | añada 1 vida |
| Cri | Cri | Cricket - (Standard) | 0, 20, 25 | (véase Nota) |
| | no | No Score Cricket | 0, 20, 25 | (véase Nota) |
| | Cut | Cut Throat Cricket | 0, 20, 25 | (véase Nota) |
| | PuP | Killer Cricket | 0, 20, 25 | (véase Nota) |
| | | | **Nota:** "0": sin orden específico<br>"20": debe cerrar los números desde 20, 19, 18, 17, 16, 15 hasta diana.<br>"25": debe cerrar los números desde diana, 15, 16, 17, 18, 19 to 20. | |
| rCr | rCr | Random Cricket | | |
| | rno | Random No Score | | |
| | rCt | Random Cut Throat | | |
| | rPu | Random Killer | | |
| LCr | LCr | Low-Pitch Cricket | [6-1,Bull] [12-7,Bull] [18-13,Bull] [20-15,Bull] | |
| | Lno | Low-Pitch No Score | [6-1,Bull] [12-7,Bull] [18-13,Bull] [20-15,Bull] | |
| | LCt | Low-Pitch Cut Throat | [6-1,Bull] [12-7,Bull] [18-13,Bull] [20-15,Bull] | |
| | LPu | Low-Pitch Killer | [6-1,Bull] [12-7,Bull] [18-13,Bull] [20-15,Bull] | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| *bil* | *bil* | Billiard | sitio No. 20 a 11 | Llenar 1 sitio |
| | *mf* | Minefield | sitio No. 20 a 11 | Llenar 1 sitio |
| | PAC | Pachisi | sitio No. 20 a 11 | Llenar 1 sitio |
| | Hot | Hot Potato | sitio No. 20 a 11 | Llenar 1 sitio |

**FUNCIONES ESPECIALES**

DOUBLE

Para los juegos 301-1001 y League 301-1001, puede escoger ajustes adicionales para dar más dificultad al juego (véase INSTRUCCIONES DEL JUEGO). Puede cambiar estos ajustes en cualquier momento antes del juego o durante el mismo para dar más facilidades a un jugador menos diestros. Los ajustes disponibles son:

| | |
|---|---|
| Open In / Open Out | Double In / Open Out |
| Open In / Double Out | Double In / Double Out |
| Open In / Master Out | Double In / Master Out |

COMPUTER (CPU)

La selección del juego contra el ordenador se efectúa pulsando la tecla (CONECTAR/DESCONECTAR) antes de comenzar el juego.

BOUNCE OUT

Después del juego empezar, pulse este botón antes del siguiente tiro, que le permitirá borrar las marcas registradas por el dardo que no se quede en el tablero. En muchos torneos no se cuentan las marcas de dardos que rebotan.

SOLITAIRE

Pulse este botón para poner en marcha la función de cambio automático de jugador. Cuando se registran tres lanzamientos sobre el tablero, el ordenador cambiará automáticamente de jugador. Esto es ideal para un jugador solo con un montón de dardos y que está practicando. *Esta función sólo es válida después del inicio de la partida.*

LEVEL / VOLUME

La selección de la dificultad del juego (Smart Level) del ordenador se realiza pulsando una tecla, del 1-7, antes del comienzo del juego. Cuanto más alta sea la cifra, mayor será la dificultad del juego del ordenador.

Después del juego empezar, este botón permite el ajuste del volumen del altavoz. Hay siete niveles entre cero y volumen máximo.

HOLD

Durante una partida, una pulsación en el botón HOLD/START hace una pausa en el juego. Esto suele ser útil para evitar accionar accidentalmente el marcaje cuando se quitan dardos. Otra pulsación en el botón reanudará la partida.

RESET

Una pulsación sobre este botón causará una interrupción y llevará al modo de ajuste. Todos los ajustes permanecen constantes como en la última partida. Usted puede decidir cambiar los ajustes, o puede sencillamente pulsar el botón de arranque START para volver a iniciar el juego. Pulse el botón RESET dos veces para borrar los ajustes de HANDICAP.



**JUGANDO**

1. Este es un modelo de la generación más reciente, con el que también se puede jugar contra el ordenador. Además el modelo dispone de reproducción de la voz y da un gran número de indicaciones.
2. Un punto más grande en la correspondiente ventana de SCORE (puntuación) muestra cuál es el *Equipo* que debe jugar, y la señal, «P_1», «P_2», etc., muestra a qué jugador le toca lanzar los dardos. Cada jugador tiene derecho a lanzar 3 dardos por turno. Los tres puntos pequeños en la pantalla «ACTUAL SCORE» indican los lanzamientos que quedan para dicho turno.
3. Este inteligente juego de dardos puede seguir puntuaciones acumuladas y revelar automáticamente blancos o indicaciones (véase **TABLA 3**). Single, doble o triple se marcan con un prefijo delante de los dígitos. Un single aparece con una barra baja, por ejemplo «_18» indica Single 18. Un doble va señalado con dos barras o con una «*d*», como «=18» o «*d*18». Un triple va señalado con 3 barras o una «*t*». La Diana va indicada por su valor nominal: «25».
4. Esperar siempre a que el tablero deje de sonar la señal de listo antes de echar dardos.
5. Al acabar cada turno, el tablero queda automáticamente en espera (a no ser que se haya activado la función Solitario). Quite los dardos y pulse el botón PLAYER para avanzar el juego.
6. Si desea jugar contra el ordenador (ordenador CONECTADO), el ordenador indicará automáticamente cuál es el último jugador o el último equipo.
7. La partida termina cuando se determina la situación final de todos los equipos. Cada pantalla mostrará de manera alternada los resultados finales y la posición del equipo.

**TABLA 3:** Información Visualizada en Pantallas

| Juego de Dardos | Actual Score | Puntuación del Jugador/Equipo | Casillero de Cricket |
|---|---|---|---|
| 301-1001, League 301-1001 | Puntuación por golpe → Puntuación del turno | Puntuación cumulativa | |
| Round the Clock | Número tocado por dardo | Blanco | |
| Shoot-Out, Shanghai, Halve-It | Blanco → Número tocado por dardo | Puntuación cumulativa | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Count-Up, High Score | Puntuación del turno | Puntuación cumulativa | |
| Overs, Unders | Puntuación por golpe | Blanco → Puntuación total de los 3 dardos | Vidas restantes |
| Big-6 | Número tocado por dardo | Blanco | Vidas restantes |
| Cricket, Random, Low-Pitch: *Standard* y *Cut Throat* | Número tocado por dardo | Puntuación cumulativa | Marcación de Cricket |
| Cricket, Random, Low-Pitch: *No Score* y *Killer* | Número tocado por dardo | 0 | Marcación de Cricket |
| Billiard, Pachisi, Hot Potato | Consejo → Número tocado por dardo | Posición de punto final | Mapa de ruta del juego (marca el cursor, la barrera y la ejecutoria). |
| Minefield | Consejo → Número tocado por dardo | Vidas restantes | Mapa de ruta del juego (marca el cursor, las trampas y la ejecutoria) |

## INSTRUCCIONES DEL JUEGO

***301-1001***

Este es el juego de dardos más popular, el que se juega en la mayoría de las ligas y competiciones. Cada jugador comienza el juego con 301 puntos (o 501, 601, etc.). Al final del turno de cada jugador, se resta la suma de los tres dardos echados de la puntuación del jugador. El jugador que llega primero a exactamente cero es el que gana. El juego puede proseguir hasta que se determinen los puestos 2º, 3º y 4º.

*Regla de «Busting» [nulidad]:* Cuando un jugador rebasa la puntuación necesaria para llegar exactamente a cero, el turno es «bust» [nulo] y la puntuación vuelve al valor que tenía antes del turno.

Para añadir aliciente al juego, se puede usar el botón DOUBLE para establecer restricciones adicionales acerca de cómo comenzar y terminar el juego. Las posibilidades son:

*Open In:* Comienza la puntuación cuando se impacta en cualquier número.

*Open Out*: El jugador puede acabar la partida con un impacto en cualquier número que reduzca la puntuación exactamente a cero.



*Double In:* Para comenzar, el jugador debe impactar en un número en el anillo doble o una diana doble. No se contará ninguna puntuación hasta que no se satisfaga esta condición.

*Double Out:* Para ganar, el jugador debe impactar un doble o una diana doble que reduzcan la puntuación exactamente a cero. Una puntuación que deje al jugador con «1» será un BUST [nula].

*Master Out:* Para ganar, el jugador debe impactar un doble, una diana doble o un triple que reduzcan la puntuación exactamente a cero. Una puntuación residual de «1» será un BUST [nula].

**Característica Dardo fuera [Dart Out]:** En las competiciones profesionales, el juego tiene lugar generalmente con Double Out. Cuando la puntuación desciende por debajo de 170 puntos, el jugador puede conseguir un doble fuera y ganar la partida dentro de los tres tiros de aquel turno. El tablero calculará automáticamente y dará indicaciones para Dart Out. Las indicaciones se mostrarán en su orden sugerido. Si el jugador pierde la primera sugerencia y sigue teniendo la posibilidad de acabar con los dos tiros restantes, el tablero recalculará las indicaciones para Dart Out. No se darán indicaciones para una puntuación inferior a 40, por cuanto será muy fácil deducir la combinación.

***LEAGUE 301-1001***

Se trata de un juego en equipo de la partida 301-1001, muy popular entre las ligas de dardos. Hay siempre 2 equipos y 4 puntuaciones que seguir. El Jugador 1 y el Jugador 3 contra el Jugador 2 y el Jugador 4. La partida se juega de la misma manera que en el caso de la partida individual 301-1001. Cualquier jugador que reduzca en primer lugar su puntuación hasta cero exactamente da la victoria a su equipo, PERO es de aplicación una «Regla de Paralización [Freeze Rule]».

*Regla de paralización [Freeze Rule]*: Un jugador no puede salir de la partida cuando la puntuación residual de su compañero sea superior a la suma de las puntuaciones residuales de sus contrarios. (Si hay empate, se puede salir.) Un jugador «paralizado» puede sólo tratar de conseguir bajar su puntuación lo más que pueda y esperar que su compañero gane. Si un jugador está paralizado y llega a cero, entonces el juego está en *Bust* para este jugador.

Esta norma tiene el propósito de asegurar que el equipo vencedor tenga la mejor ejecutoria combinada, y que nadie pueda ganar el juego sin la ayuda de su compañero. Además, este tablero de dardos permite aplicar niveles de dificultad [handicapping] a cada jugador por separado para el juego de la Liga. El juego en equipo puede también admitir a 8 jugadores, con dos cada en una puntuación y cuatro en un equipo.

***ROUND THE CLOCK***

El jugador intenta hacer blanco en los números desde el 1 al 20 por orden. Cuando se hace blanco en un número, entonces se avanza la partida para tirar al

siguiente número. El jugador que llega al número 20 y hace blanco el primero es el ganador. Doble y triple se tratan lo mismo que *single*, contándose como un impacto.

***SHOOT-OUT***

Con la ayuda de inteligencia electrónica, este juego inventado es más absorbente que *Round-The-Clock.* El blanco va siendo escogido al azar por el ordenador a bordo. El jugador tiene 10 segundos para lanzar el dardo. Un impacto en el blanco cuenta como 1 punto. Doble y triple se tratan lo mismo que *single*. Si terminan los 10 segundos, se considera que se ha hecho un lanzamiento y que se ha fallado. El blanco es renovado después de cada lanzamiento. El jugador que acumule 15 puntos primero es el que gana.

***SHANGHAI***

El juego es similar a *Round-The-Clock,* excepto que las puntuaciones son cumulativas y que el juego está limitado a 7 turnos, o 21 lanzamientos. El jugador comienza a lanzar con el número 1 y avanza hacia el 20 y la diana. No se cuenta ningún impacto cuando quede fuera de la secuencia numérica. Un impacto sobre un doble o un triple cuenta como 2x o 3x el número. Ejemplo: Un impacto sobre un doble 3 cuenta como 2x3=6 puntos. Hacia el fin de la 7ª vuelta ha ganado el jugador que haya acumulado más puntos.

***HALVE-IT***

Este juego se parece a Jeopardy. Un fallo total con tres lanzamientos puede enviar la puntuación hacia el fondo. Todos comienzan la partida lanzando hacia el número 12, luego el 13, 14, cualesquiera de los Dobles, 15, 16, 17, cualesquiera de los Triples, 18, 19, 20 y la diana. Cada jugador lanza tres dardos al mismo número, y luego avanza al siguiente número en la siguiente vuelta. Un impacto en un doble o triple cuenta como 2x o 3x puntos. Si un jugador pierde los tres lanzamientos sobre un blanco específico en una vuelta, su puntuación baja a la mitad. Cuanto más puntuación se haya acumulado, tanto más serio es el resultado, si se fallan todos los lanzamientos en una vuelta. Al final de la partida gana el jugador que haya acumulado más puntos.

***HUNTING***

Este juego da el desafío último con múltiples blancos aleatorios como lanzamientos a blancos móviles. En cada turno, el ordenador establece un juego de tres blancos. Los tres blancos aparecen al mismo tiempo y permanecen hasta que se registren tres lanzamientos o que haya terminado el plazo. El jugador debe actuar con rapidez y de manera certera para alcanzar los tres blancos en 15 segundos. Cualquier impacto en un blanco puntúa 1 punto y hace desaparecer el blanco. Si se ha hecho impacto en los tres, entonces la puntuación es 3. El jugador que acumula 15 puntos el primero gana.

***COUNT-UP***



Se trata de un juego sencillo que puede jugar todo el mundo. El objetivo es ganar a los otros jugadores llegando el primero a una puntuación predeterminada. Los ajustes disponibles son: 200, 400, 600, 800 y 1000. Cada jugador intenta puntuar lo más alto posible en sus turnos, y se permite que la puntuación final sea más alta que la puntuación predeterminada.

***HIGH SCORE***

Este juego es muy parecido a *Count-Up*, excepto en que el juego termina al acabar la 7ª vuelta. El jugador que acumule la puntuación total más elevada es quien gana.

***OVERS***

Este es un juego sencillo y rápido. El jugador debería tratar de llegar más arriba o igual que la puntuación previa anterior hecha en un turno. Cuando un jugador puntúa menos que el registro del total de tres dardos, pierde una «vida». Por defecto, cada jugador tiene 3 vidas en su haber. Sin embargo, los niveles de dificultad llegan hasta 7 vidas. El último jugador que queda con una o más vidas en el juego es el ganador.

***UNDERS***

Este juego es similar a *Overs*, excepto en que el objetivo es superar el registro inferior del total de tres dardos. Cuando el total de tres dardos sea superior al registro, entonces se quita una «vida» al jugador. La pérdida de un lanzamiento, un impacto fuera del área de puntuación o un dardo rebotado (esto es, con el botón de rebotes pulsado) se penaliza con 60 puntos (3x20, la puntuación más elevada posible de un dardo). El último jugador que queda vivo en el juego es el ganador.

***BIG-6***

El jugador intenta ganar la posibilidad de escoger el siguiente blanco consiguiendo impactar el blanco actual. El 6 solo (Single-6) es el primer blanco al comenzar el juego. En tres lanzamientos, el jugador ha de impactar una vez en el blanco para salvar la vida. Siempre que el impacto se consiga con el primer o segundo lanzamiento, el jugador tiene una posibilidad con un lanzamiento de seleccionar el siguiente blanco. Los Solos, Dobles y Triples se consideran como diferentes blancos. La estrategia es seleccionar el blanco más difícil posible para el contrario, como «Triple 20» o «Doble diana». El último jugador que queda vivo en el juego es el vencedor.

***CRICKET – (Standard)***

*Cricket* es un juego sumamente popular en América y Europa Central. Los jugadores adoptan una estrategia de defensa o ataque dependiendo del estado del juego. En cualquier punto de la partida, cada jugador puede esforzarse por aumentar su puntuación o para intentar impedir que puntúen otros jugadores.

La partida se juega con los números 15 a 20 y la Diana. Cada jugador debe marcar un número 3 veces para *CERRARLO*. El impacto en un *single* cuenta como

una marca; un doble cuenta como 2 marcas, y un triple cuenta como 3 marcas. Después que un número quede cerrado, las «marcas» adicionales se convierten en puntos iguales al número. Sin embargo, cuando un número queda cerrado por todos los jugadores (*ALL CLOSED*), este número deja de estar disponible para acumular puntos. El ganador que tenga la mayor puntuación y que haya cerrado todos los números primero es quien gana. Si hay empate de puntuación, el jugador que cierre todos los números primero es el que gana.

La estrategia puede ser muy diferente si el juego se está jugando con la restricción de que se deben cerrar los números en un orden específico. Use la función HANDICAP para elegir dichas variaciones: jugar «de 20 bajando a 15 y luego Diana» o «Diana y luego 15 subiendo a 20». Cierre los números en la secuencia establecida. Verá la diferencia después de jugar un par de partidas de esta manera.

**NOTA:** Véase la sección DESCRIPCIÓN para nota especial sobre la Casillero de Cricket [Cricket Score Board].

***NO SCORE CRICKET***

Se trata de una versión simplificada de *Cricket*. El objetivo es cerrar todos los números tan pronto como sea posible. No se da ninguna puntuación por el impacto de un número cerrado en momento alguno.

***CUT THROAT CRICKET***

Se trata de una versión inversa de *Cricket* para la puntuación. Lo más frecuente es que se juegue entre tres jugadores. Dos de los jugadores pueden unirse entre ellos para echar a otro jugador antes de enfrentarse entre sí para ver quién gana.

Tras haber cerrado un número, se añade un impacto para la puntuación a las puntuaciones de los contrarios. La puntuación cumulativa ascendente pertenece al lado perdedor. Sin embargo, no se añaden puntos a un jugador que ya tenga el número cerrado. El ganador es quien tenga la puntuación más baja y haya cerrado primero todos los números. Si un jugador ha cerrado todos los números primero pero tiene también una puntuación más elevada, debe seguir puntuando para llevar las puntuaciones de los contrarios por encima de o iguales a su puntuación. Por ello, la mejor estrategia es cerrar todos los números lo más rápidamente posible para impedir que los demás le den puntos a uno, mientras que se aumenta la posibilidad de penalizar a otros.

***KILLER CRICKET***

Este juego es muy parecido a *No Score Cricket* con una característica adicional. Cuando se cierra un número, el jugador tiene la posibilidad de eliminar las marcas de los contrarios haciendo impacto en el mismo número otra vez. Pero si el oponente ya ha cerrado el número, entonces no pueden restarse marcas de aquel jugador. Observando que, en lugar de encender una luz, cada marca positiva apagará una luz de la Casillero de Cricket. El jugador que cierra primero todos los números es el ganador.



*Ejemplo*: Para el número 19, el Jugador 1 tiene 1 impacto (por tanto, 1 luz apagada), el Jugador 2 tiene 2 impactos (por tanto, 2 luces apagadas) y el Jugador 3 tiene el número 19 cerrado (las tres luces apagadas). Llega el Jugador 4 e impacta de nuevo en el 19 *single* otra vez. El resultado es que al Jugador 1 y 2 se les enciende una luz más y que el Jugador 3 no queda afectado. Esto significa que los Jugadores 1 y 2 retroceden un impacto de cerrar el 19.

***RANDOM CRICKET***

Este juego es similar al juego estándar de dardos *Cricket.* Sin embargo, con excepción de Diana, los otros seis números de puntuación son escogidos al azar por el ordenador. El resto de las reglas son las mismas que para el cricket estándar.

***RANDOM CRICKET — NO SCORE***
***RANDOM CRICKET — CUT THROAT***
***RANDOM CRICKET — KILLER***

El proceso de selección de número es el mismo que en el juego *Random Cricket*. El resto de las reglas son las mismas que para *No Score Cricket, Cut Throat Cricket* o *Killer Cricket*.

***LOW-PITCH CRICKET***

En este juego los números de Cricket se establecen como 1, 2, 3, 4, 5, 6 y Diana. El resto de las reglas es igual que en el cricket estándar. Además, se puede usar el HANDICAP para seleccionar un juego diferente de números de Cricket. Hay 4 juegos de números a escoger, 6-1 y Diana, 12-7 y Diana, 18-13 y Diana, y el juego regular de 20-15 y Diana. Se puede asignar a un jugador el handicap de jugar 6-1 y Diana, mientras que otro jugador puede jugar 18-13 y Diana. El jugador que juega los números más altos puede acumular puntos con mayor rapidez y tiene mejor posibilidad de ganar.

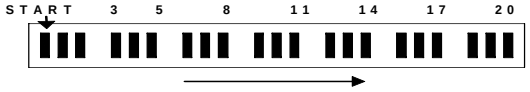
***LOW-PITCH CRICKET — NO SCORE***
***LOW-PITCH CRICKET — CUT THROAT***
***LOW-PITCH CRICKET — KILLER***

El proceso de ajuste del juego es el mismo que el de *Low-Pitch Cricket*. El resto de las normas de puntuación y victoria es igual que para *No Score Cricket, Cut Throat Cricket* o *Killer Cricket*.

***BILLIARD***

Este juego y los siguientes 3 son nuevas creaciones que pertenecen a un ámbito totalmente nuevo. El propósito es mover el cursor desde la posición de inicio para llenar un lugar vacío en el punto de destino. Un impacto sobre cualquier número desplazará el cursor el número exacto de pasos indicado por el número. Los dobles y triples no son diferentes de un single. Si el movimiento no llega a situar el cursor en el punto de destino, luego se hace otro lanzamiento y se intentan conseguir los pasos. Si el lanzamiento supera el número de pasos necesarios, el cursor rebotará luego el número de pasos en exceso desde el punto de destino. El cursor se desplaza a lo

largo del camino como se muestra en la ilustración. Cuando se llena el lugar en el punto de destino, el punto de destino se desplaza entonces un paso más cerca del punto de inicio. El ganador es quien llena todos los puntos vacíos y desplaza el punto de destino el primero hasta el punto de inicio.




*Ejemplo:*

1. El Jugador 1 comienza la partida.
   La pantalla muestra «_20», lo que aconseja al Jugador a impactar el 20 para llenar el primer punto. El jugador echa el primer dardo e impacta el 5. El cursor se desplaza al lugar marcado «5» en la ilustración.
2. El tablero calcula automáticamente la diferencia y aconseja al Jugador 1 que alcance el «_15». El jugador apunta al 15, pero le da al 17. El cursor se mueve 15 pasos y rebota en el punto de destino hacia 2 pasos atrás para terminar en el lugar «18».
3. En este momento, la pantalla muestra «_2». El Jugador 1 lanza un tercer dardo y da en el número «2». El cursor llega exactamente al lugar «20», y suena una alegre melodía. La pantalla muestra ahora «19», indicando que el punto de destino se ha movido un paso adelante, y está intermitente indicando un cambio de jugador.

***MINEFIELD***

Esencialmente, este juego se juega de la misma manera que *Billiard*. La excepción es que hay 6 minas plantadas al azar. Se puede pasar sobre una mina pero no detenerse sobre ella. Si el cursor se detiene sobre una mina, la mina estalla y se pierde una «vida». Cada jugador tiene tres vidas con que jugar. Si el jugador pierde las 3 vidas antes de terminar de llenar los lugares, queda eliminado de la partida. Después de la explosión, el lugar queda seguro como los normales.

Cuando el punto de destino llega a un punto minado, el punto de destino rebasa la mina y se sitúa sobre el siguiente lugar. Por esto, no es necesario llenar los puntos minados. Sin embargo, si tiene lugar la explosión, el lugar es luego evacuado y debe ser llenado. El jugador que llena primero todos los lugares o que queda como el último con vida es el ganador.

***PACHISI***

El concepto se inspira en un viejo juego indio del mismo nombre. Las reglas son similares a *Billiard*. Además, hay una barrera entre el cursor y el punto de destino. Se necesita llegar a la barrera a fin de pasar este problema al siguiente jugador. En caso contrario, el cursor sólo hará que rebotar entre el punto de inicio y la barrera pero nunca llegará al punto de destino. El jugador que acaba llenando lugares y desplaza el punto de destino hasta el punto de llegada el primero es el ganador.

La barrera de detención está siempre situada entre el cursor y el punto de destino. Cuando el siguiente jugador tiene la barrera, su posición se calcula con las siguientes reglas: (a) Contar la anterior posición de la barrera desde el punto de inicio como «x». (b) Contar «x» pasos comenzando desde la situación del cursor del jugador que la recibe. (c) Si «x» es mayor que los pasos entre el cursor y el punto de destino, la barrera rebota atrás y adelante entre los dos puntos para los pasos «x». Estas reglas aseguran que la barrera no siempre aparezca en el mismo lugar.

***HOT POTATO***

Este juego es similar a *Pachisi*, excepto que la barrera recibe ahora el nombre de «Hot Potato [Patata caliente]» y que hace más daño. Durante la relocalización, si la «Patata caliente» rebota sobre un punto rellenado, excavará el relleno y empujará el punto de destino un paso atrás.

## RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

| | |
|---|---|
| **Sin corriente** | Compruebe y asegure que el adaptador de CA está bien enchufado a la electricidad, y que la clavija de CC está apropiadamente conectada al Jack de CC en el tablero. |
| **El juego no marca** | Compruebe si el juego está en modo ajuste [setup] o si está en espera. Puede también comprobar si están atascados algunos segmentos de marcación o botones de función. |
| **Segmento o botón atascado** | Es posible que durante el transporte o que en el curso del juego normal los segmentos de marcación queden temporalmente atascados. Si sucede tal cosa, cesa toda la marcación automática. Suena una advertencia *single* y la pantalla comienza a dar de manera intermitente cuál es el número atascado. Moviendo gentilmente el dardo o sacudiendo el segmento con un dedo, se podrá liberar el segmento. Luego puede reanudarse el juego y la puntuación no quedará afectada. Un botón de función atascado resultará también en la paralización del tablero. El indicador intermitente muestra «*-F-*» con un sonido de aviso. Aplique la misma técnica con suavidad para liberar el botón atascado. |
| **Extracción de puntas rotas** | Las puntas de plástico son más seguras, pero no duran eternamente. Si se rompe una punta y se queda en el tablero, intente extraerla suavemente con unos alicates. Sin embargo, cuando se trata de una punta corta que no sobresale de la superficie del segmento, se puede empujar a través del orificio hacia el tablero. La suave punta no dañará el circuito detrás del segmento. Sin embargo, sí recomendamos que se use una buena *PUNTA SUAVE [SOFT TIP]* en un dardo para empujar el roto al otro lado. En ningún caso emplee un objeto aguzado de metal para este propósito. Un objeto aguzado de metal podría causar daños si penetrase demasiado profundamente en el tablero. Recuerde, cuanto más pesado sea el dardo, tanto más probable que se rompa la punta. |
| **Interferencia eléctrica o electro-mag** | Bajo condiciones extremas de interferencia electromagnética, los circuitos electrónicos del tablero de dardos pueden exhibir una conducta errática o dejar de funcionar en absoluto. Los ejemplos de |

**nética** esta situación pueden incluir: una intensa tormenta eléctrica, sobretensiones de la línea, oscilaciones continuas de la línea eléctrica, o una proximidad excesiva a un motor eléctrico o a dispositivos de microondas. Para restaurar el juego a una operación normal, desenchufe el adaptador de CA durante varios segundos y luego vuelva a conectarlo a la corriente. Asegúrese de desactivar también la fuente de la interferencia.

**DESCRIPCIÓNES**

1) **Single:** Puntuación igual al número que se muestra.
2) **Double [Doble]:** Puntuación x 2.
3) **Triple:** Puntuación x 3.
4) **Diana:** La diana externa son 25 puntos; la diana doble central son 50 puntos.
5) **Catch-Ring:** El *catch* perdió el dardo, no hay puntuación.
6) **Botones de Función:** (véanse secciones de COMIENZO)
7) **Actual Score:** (véase **Tabla 3**)
8) **Puntuación de Jugador/Equipo** (SCORE 1-4)**:** (véase **Tabla 3**)
9) **Indicador de Turno:** Muestra a quien le toca tirar.
10) **Indicadores de Dardos:** Muestra cuántos lanzamientos quedan todavía por hacer.
11) **Casillero de Cricket:** (véase **Tabla 3**)
12) **Pantalla de los Números de Cricket**
13) **Puntuación de Dardos:** (i) Muestran un impacto de dardo; (ii) Muestran una indicación de dardo fuera [Dart-Out]. Single, doble y triple quedan indicados por el número de barras en el casillero adyacente de Cricket. Una barra significa single, 2 barras para doble, y 3 barras indican un triple.
14) **Indicadores para Double In** *(di)***, Double Out** *(do)* **y Master Out** *(Eo).*
15) **Contaje de Dardos:** Número de dardos lanzados.
16) **Promedio:** Puntos por dardo o marcas promedio por dardo.
    (i) *301-1001, League 301-1001, Count-Up, High Score:* Puntuación por Dardo.
    (ii) *Round the Clock, Shoot Out, Shanghai, Halve-It:* Impacto en Blanco por Dardo.
    (iii) *Billiard, Minefiels, Pachisi, Hot Potato:* Lleno Sitio por Dardo.
17) **Lámparas de Sector:** (i) Indican impacto de dardo; (ii) Indican blanco.
18) **Conector de Corriente Contiuna:** Para del adaptador de CA.
19) **Soporte para Dardos y Accesorios**
20) **Ventanas de Ajuste:** (a) número de jugadores, (b) número de equipos, (c) selección de puntuación de equipos para el establecimiento del handicap, (d) puntuación inicial, (e) nombre codificado del juego de dardos.



Este producto cumple los requisitos de la Directiva de la EMC 89/336/EEC, y por ello exhibe la marca CE.

# JEU DE FLÉCHETTES ELECTRONIQUE (SOFT-TIP)

**Modèle: FH-9881 / FH-9882**

*Français*

L'histoire des fléchettes date de plusieurs siècles. Henry VIII d'Angleterre et Charles VI de France auraient été des amateurs de fléchettes. Ce jeu tire certainement ses origines du tir à l'arc et du lancer de javelot. De plus, le jeu de fléchettes moderne a été largement associé aux pubs anglais. On pensait qu'atteindre le centre de la cible (appelé "Bull's Eye" et fait en liège) avec une fléchette relevait uniquement de la chance. Pourtant, à la satisfaction de la Cour d'Angleterre, un aubergiste de Leeds montra en 1908 que cela était une affaire d'adresse. Depuis, le jeu de fléchettes a été accepté comme une activité sportive et sociale très populaire. Des tournois sont organisés dans tous les pays et des millions de personnes dans le monde entier apprécient ce jeu.

Les énormes progrès de l'électronique ajoutent au plaisir et au divertissement procurés par le jeu de fléchettes. La collection s'enrichit de nouvelles parties passionnantes. L'enregistrement automatique du score et la fourniture de conseils sur les règles du jeu rendent ce jeu plus facile que jamais. Le jeu de fléchettes est ouvert à tous, hommes ou femmes, jeunes ou plus âgés, individuellement ou en équipes. Une formidable occasion de se retrouver entre amis. Rien d'étonnant à ce que chaque partie de fléchettes débute et s'achève par une poignée de mains.

**ATTENTION :** CECI N'EST PAS UN JOUET POUR ENFANTS**. LA SURVEILLANCE D'UN ADULTE EST INDISPENSABLE LORSQUE DES ENFANTS JOUENT AUX FLECHETTES.** CONTIENT DES PIECES DE PETITE TAILLE. **NE CONVIENT PAS A DES ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS**. VEUILLEZ **LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS D'UTILISATION**. UNE UTILISATION CONFORME PEUT EVITER LES DOMMAGES ET LES BLESSURES.

Déballez avec précautions votre nouvelle cible et familiarisez-vous avec ses fonctions et des commandes. Si vous pensez que votre jeu de fléchettes ne fonctionne pas convenablement, reportez-vous à la section PROBLEMES ET REMEDES de ce manuel.

## PRENEZ SOIN DE VOTRE CIBLE

**IMPORTANT!** Ce jeu est conçu pour être utilisé avec des **FLECHETTES A POINTE DOUCE UNIQUEMENT**. *Des pointes en acier peuvent endommager définitivement la cible.*

⇒ **N'utilisez que la force nécessaire pour lancer les fléchettes et adoptez une position adéquate.** Il n'est pas nécessaire de lancer les fléchettes avec force pour qu'elles restent sur la cible. Le poids recommandé pour les fléchettes à pointe souple ne doit pas dépasser 16 grammes (c'est la norme officielle pour de nombreuses associations et des tournois). (Voir CONSEILS ET TECHNIQUES.)



⇒ **Utilisez les pointes de rechange adéquates.** Afin de réduire les rebonds, utilisez les mêmes pointes que celles livrées avec le jeu ou des pointes portant la marque SMARTNESS. Les pointes longues ne sont pas indiquées pour les jeux de fléchettes électroniques. Elles se brisent ou se tordent plus facilement. (Pour le remplacement des pointes, voir PROBLEMES ET REMEDES.)

⇒ **Utilisez uniquement l'adaptateur électrique AC livré avec le jeu.**

⇒ **Evitez d'exposer la cible aux intempéries ou aux températures extrêmes.**

⇒ **Evitez d'exposer la cible aux liquides ou à une humidité excessive.**

⇒ **Nettoyez la cible uniquement avec un chiffon humide et/ou avec un détergent doux.**

## CONSEILS ET TECHNIQUES

*CONSEIL 1:* Pour vous positionner convenablement, placez sur une ligne la main, le coude, l'épaule, la hanche et le pied. Si vous êtes droitier, faites face à la cible avec le côté droit de votre corps. Faites reposer votre poids sur le pied droit placé vers l'avant, penchez-vous légèrement en avant et conservez l'équilibre avec le pied gauche. Si vous êtes gaucher, intervertissez les côtés.

*CONSEIL 2:* Le mouvement de lancer doit démarrer du coude. Conservez votre position et n'utilisez que votre main, votre poignet et votre avant-bras. Reculez légèrement l'avant-bras et, dans un mouvement fluide, lancez la fléchette vers la cible. Suivez le mouvement en pointant votre index vers la zone que vous visez.

*CONSEIL 3:* Pour retirer plus facilement les fléchettes de la cible, tournez légèrement vers la droite en tirant sur le fléchette.

*CONSEIL 4:* Entraînez-vous, entraînez-vous, entraînez-vous! C'est en vous entraînant que vous ferez des progrès.

## MISE SOUS TENSION

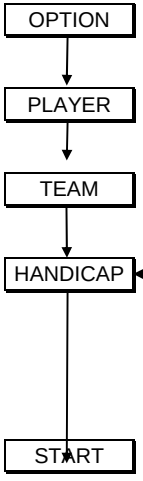
Le jeu électronique de fléchettes est doté d'une fonction d'arrêt (mode veille). Il n'y a aucun interrupteur de mise en marche. Pour brancher la cible, connectez l'adaptateur électrique AC au réseau et la prise DC sur la cible. Si la cible reste inactive pendant plus de 5 minutes, l'affichage et les périphériques seront automatiquement coupés et passeront en mode de veille. Tant que l'alimentation est établie, la cible gardera en mémoire la partie telle qu'elle a été jouée. Appuyez sur le bouton GAME pour réactiver la cible et poursuivre le jeu.

## POUR DEBUTER

### CONFIGURATION DE LA PARTIE

GAME

Appuyez sur ce bouton pour sélectionner un des groupes de jeux. La première option de groupe apparaît alors sur l'affichage.




Appuyez sur ce bouton pour sélectionner les autres options dans le groupe. Les jeux ont des noms de code. Vérifiez les jeux disponibles sur le **TABLEAU 2**.

Appuyez sur ce bouton pour sélectionner le nombre de joueurs. L'ordinateur répartit automatiquement les joueurs dans un certain nombre d'équipes (Voir **TABLEAU 1**).

Si vous souhaitez changer le nombre pré-établi d'équipes (réglage par défaut), appuyez sur ce bouton pour effectuer votre sélection (Voir **TABLEAU 1**).

Si vous le souhaitez, vous pouvez régler le niveau de difficulté du jeu différemment pour chaque équipe. Appuyez sur le bouton HANDICAP et l'affichage indique alors pour quelle équipe on peut être modifier le niveau. Utilisez le bouton OPTION pour régler la valeur du handicap (Voir **TABLEAU 2** pour les réglages disponibles).

Quand le lancement de jeu (game setup) est terminé, appuyez sur le bouton HOLD/START pour commencer la partie.

**Nota:** Voir la section DESCRIPTION et l'illustration pour description sur la Fenêtre Lancement.

**Exemple:**

1. Appuyez sur GAME pour sélectionner le jeu "_01". Ensuite, appuyez sur OPTION pour régler la valeur initiale du score sur 501.
2. Appuyez sur PLAYER puis régler le nombre de joueurs sur 5. L'ordinateur assigne automatiquement 4 équipes et met le Joueur 1 (P_1) et le Joueur 5 (P_5) dans la même équipe, Équipe 1.
3. Les Joueur 1 et Joueur 5 sont des débutants. Appuyez sur HANDICAP et "Sr1" (pour SCORE 1) apparaît sur l'affichage. Appuyez sur OPTION pour changer la valeur initiale du SCORE 1 sur "301". L'Équipe 1 va maintenant commencer la partie à partir de 301 points.
4. Le Joueur 3 (P_3) est un joueur meilleur. Appuyez sur HANDICAP jusqu'à ce que "Sr3" apparaisse. Appuyez sur OPTION et réglez la valeur initiale de SCORE 3 sur "701"
5. Aucun handicap n'est établi pour les Joueur 2 et Joueur 4 (P_2 et P_4). Par conséquent, les points initiaux de SCORE 2 et de SCORE 4 sont "501".
6. Appuyez sur HOLD/START pour commencer la partie

**TABLEAU 1:** Répartition des Équipes

| Nº Joueurs | Nº Équipes | Équipe 1 (SCORE 1) | Équipe 2 (SCORE 2) | Équipe 3 (SCORE 3) | Équipe 4 (SCORE 4) | Nota |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1_P | OFF | P1 | | | | |
| 2_P | 2_t | P1 | P2 | | | par défaut |
| 3_P | 3_t<br>2_t | P1<br>P1, P3 | P2<br>P2 | P3 | | par défaut |
| 4_P | 4_t<br>3_t<br>2_t | P1<br>P1, P4<br>P1, P3 | P2<br>P2<br>P2, P4 | P3<br>P3 | P4 | par défaut |
| 5_P | 4_t<br>3_t<br>2_t | P1, P5<br>P1, P4<br>P1, P3, P5 | P2<br>P2, P5<br>P2, P4 | P3<br>P3 | P4 | par défaut |
| 6_P | 4_t<br>3_t<br>2_t | P1, P5<br>P1, P4<br>P1, P3, P5 | P2, P6<br>P2, P5<br>P2, P4, P6 | P3<br>P3, P6 | P4 | par défaut |
| 7_P | 4_t<br>3_t<br>2_t | P1, P5<br>P1, P4, P7<br>P1, P3, P5, P7 | P2, P6<br>P2, P5<br>P2, P4, P6 | P3, P7<br>P3, P6 | P4 | par défaut |
| 8_P | 4_t<br>3_t<br>2_t | P1, P5<br>P1, P4, P7<br>P1, P3, P5, P7 | P2, P6<br>P2, P5, P8<br>P2, P4, P6, P8 | P3, P7<br>P3, P6 | P4, P8 | par défaut |

**TABLEAU 2:** Liste des Parties et Handicaps

| GAME | OPTION | | HANDICAP | |
|---|---|---|---|---|
| Group | Code | Jeu de Fléchettes | Plage | Degrés |
| _01 | 301 | 301 | de 301 à 1001 | par 100 points |
| | 501 | 501 | de 301 à 1001 | par 100 points |
| | 601 | 601 | de 301 à 1001 | par 100 points |
| | 701 | 701 | de 301 à 1001 | par 100 points |
| | 801 | 801 | de 301 à 1001 | par 100 points |
| | 901 | 901 | de 301 à 1001 | par 100 points |
| | 1001 | 1001 | de 301 à 1001 | par 100 points |
| lea | 301 | League 301 | de 301 à 1001 | par 100 points |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 501 | League 501 | de 301 à 1001 | par 100 points |
| | 601 | League 601 | de 301 à 1001 | par 100 points |
| | 701 | League 701 | de 301 à 1001 | par 100 points |
| | 801 | League 801 | de 301 à 1001 | par 100 points |
| | 901 | League 901 | de 301 à 1001 | par 100 points |
| | 1001 | League 1001 | de 301 à 1001 | par 100 points |
| *rc* | *rc* | Round the Clock | de No. 1 à 9 | 1 numéro |
| | S_O | Shoot-Out | de 0 à 9 points | ajout d'1 point |
| | SH | Shanghai | de No. 1 à 9 | 1 numéro |
| | 1-2 | Halve-It | de 0 à 950 points | ajout de 50 points |
| | H*nt* | Hunting | de 0 à 9 points | ajout d'1 point |
| *Cu2* | *Cu2* | Count Up 200 | de 0 à 150 points | ajout de 50 points |
| | *Cu4* | Count Up 400 | de 0 à 350 points | ajout de 50 points |
| | *Cu6* | Count Up 600 | de 0 à 550 points | ajout de 50 points |
| | *Cu8* | Count Up 800 | de 0 à 750 points | ajout de 50 points |
| | *Cu0* | Count Up 1000 | de 0 à 950 points | ajout de 50 points |
| | H*i* | High Score | de 0 à 500 points | ajout de 50 points |
| O- | O- | Overs | de 3 à 7 vies | ajoute 1 vie |
| | U_ | Unders | de 3 à 7 vies | ajoute 1 vie |
| | *b-6* | Big-6 | de 3 à 7 vies | ajoute 1 vie |
| *Cri* | *Cri* | Cricket - (Standard) | 0, 20, 25 | (voir la note) |
| | *no* | No Score Cricket | 0, 20, 25 | (voir la note) |
| | *Cut* | Cut Throat Cricket | 0, 20, 25 | (voir la note) |
| | *PuP* | Killer Cricket | 0, 20, 25 | (voir la note) |
| | | | **Note:** "0": aucun ordre spécifique.<br>"20": doit conclure la série de 20, 19, 18, 17, 16, 15 à Bull.<br>"25": doit conclure la série Bull, 15, 16, 17, 18, 19 à 20. | |
| *rCr* | *rCr* | Random Cricket | | |
| | *rno* | Random No Score | | |
| | *rCt* | Random Cut Throat | | |
| | *rPu* | Random Killer | | |
| LCr | LCr | Low-Pitch Cricket | [6-1,Bull] [12-7,Bull] [18-13,Bull] [20-15,Bull] | |
| | Lno | Low-Pitch No Score | [6-1,Bull] [12-7,Bull] [18-13,Bull] [20-15,Bull] | |
| | LCt | Low-Pitch Cut Throat | [6-1,Bull] [12-7,Bull] [18-13,Bull] [20-15,Bull] | |
| | LPu | Low-Pitch Killer | [6-1,Bull] [12-7,Bull] [18-13,Bull] [20-15,Bull] | |



| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| *biL* | *biL* | Billiard | place No. 20 à 11 | occuper 1 place |
| | *mf* | Minefield | place No. 20 à 11 | occuper 1 place |
| | PAC | Pachisi | place No. 20 à 11 | occuper 1 place |
| | H*ot* | Hot Potato | place No. 20 à 11 | occuper 1 place |

**FONCTIONS SPECIALES**

DOUBLE

Vous pouvez choisir, pour les jeux 301-1001 et League 301-1001, des réglages supplémentaires afin de rendre la partie plus passionnante (voir INSTRUCTIONS). Vous pouvez modifier ce réglage à tout moment avant ou pendant une partie afin de donner un avantage au joueur le moins expérimenté. Les réglages disponibles sont:

| | |
|---|---|
| Open In / Open Out | Double In / Open Out |
| Open In / Double Out | Double In / Double Out |
| Open In / Master Out | Double In / Master Out |

COMPUTER (CPU)

Si vous choisissez de jouer contre l'ordinateur, appuyez sur cette touche (ON/OFF) avant de démarrer le jeu.

BOUNCE OUT

Après le démarrage du jeu, appuyez sur ce bouton avant le prochain lancer pour que le score de la fléchette qui ne reste pas sur la cible ne soit pas comptabilisé. Dans de nombreux tournois, les fléchettes qui chutent ne sont pas comptabilisées.

SOLITAIRE

Appuyez sur ce bouton pour activer la fonction automatique de changement de joueur. Quand 3 lancers ont été enregistrés sur la cible, l'ordinateur changera automatiquement de joueur. Ceci est idéal pour un joueur unique avec une poignée de fléchettes ou qui souhaite s'entraîner. *Cette fonction est uniquement valide après le début de la partie.*

LEVEL / VOLUME

Avant de démarrer le jeu, appuyez sur ce bouton pour choisir le niveau de difficulté (1 à 7) de l'ordinateur. Plus le niveau est élevé, plus la partie sera difficile.

Après le démarrage du jeu, ce bouton permet de régler le volume du haut-parleur. Il y a 7 niveaux allant de sans son à volume maximum.

HOLD

Pendant une partie, la pression du bouton HOLD/START déclenche une pause. Ceci est pratique par exemple pour éviter de modifier accidentellement le score en retirant les fléchettes de la cible. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton pour continuer la partie.

RESET

La pression de ce bouton déclenche une interruption pour repasser en mode de réglage. Tous les réglages de la dernière partie sont conservés. Vous pouvez choisir de modifier les réglages ou d'appuyer sur le bouton START pour recommencer la partie.

Appuyez deux fois sur le bouton RESET pour supprimer les réglages de HANDICAP.

**LA PARTIE**

1. Un gros point dans la respectif fenêtre SCORE indique au tour de quelle *équipe* c'est, et le symbole, "P_1", "P_2", etc., indique au tour de quel *joueur* c'est de lancer les fléchettes. Chaque joueur a le droit de jouer 3 fléchettes par tour. Les trois petits points sur l'affichage "ACTUAL SCORE" indiquent combien de lancers restent disponibles pour ce tour-là.
2. Ce jeu de fléchettes intelligent peut compter des scores cumulatifs et révéler automatiquement la cible ou des conseils (voir **TABLEAU 3**). Un simple, double, ou triple est signalé avant les chiffres. Un simple est indiqué par un tiret bas, par exemple "_18" indique un 18 simple. Un double est indiqué par 2 tirets ou un "*d*", tel que "=18" ou "*d*18". Un triple est indiqué par 3 tirets ou un "*t*". Un Simple dans le mille de la cible est indiqué par sa valeur nominale - "25".
3. Attendez toujours que la cible ait fini d'émettre le signal "prêt" avant de lancer les fléchettes.
4. A la fin de chaque tour, la cible se place automatiquement sur "Hold" (à moins que vous n'ayez choisi la fonction Solitaire). Retirez les fléchettes et appuyez sur le bouton PLAYER pour continuer.
5. La partie est finie quand la place finale de toutes les équipes est déterminée. Chaque affichage montre en alternance le score final et la place de l'équipe.

**TABLEAU 3:** Information Indiquée sur les Affichages

| Jeu de Fléchettes | Actual Score | Score du Joueur/Équipe | Tableau des Scores de Cricket |
|---|---|---|---|
| 301-1001, League 301-1001 | Score de tir réussi → Score de tour | Score cumulatif | |
| Round the Clock | Nombre atteint | Cible | |
| Shoot-Out, Shanghai, Halve-It | Cible → Nombre atteint | Score cumulatif | |
| Count-Up, High Score | Score de tour | Score cumulatif | |
| Overs, Unders | Score de tir réussi | Cible → Score total 3-fléchettes | Vies restantes |
| Big-6 | Nombre atteint | Cible | Vies restantes |
| Cricket, Random, Low-Pitch: *Standard* et *Cut Throat* | Nombre atteint | Score cumulatif | Marquage Cricket |
| Cricket, Random, Low-Pitch: *No Score* et *Killer* | Nombre atteint | 0 | Marquage Cricket |
| Billiard, Pachisi, Hot Potato | Conseil → Nombre atteint | Position points finals | Carte routière de Jeu (Curseur de marques, barrière et réussite). |
| Minefield | Conseil → Nombre atteint | Vies restantes | Carte routière de Jeu (Curseur de marques, pièges et réussite). |



**INSTRUCTIONS DE JEU**

***301-1001***

C'est le jeu de fléchettes le plus populaire, celui que l'on joue dans la plupart des ligues et des tournois. Chaque joueur démarre la partie avec un score de 301 points (ou 501, 601, etc.). A la fin de chaque tour, le total des trois lancers est déduit du score du joueur. Le joueur qui, le premier, parvient exactement à zéro a gagné. La partie peut continuer jusqu'à ce que l'on ait déterminé les 2e, 3e, et 4e places.

*Busting Rule:* Si le joueur dépasse le score nécessaire pour obtenir exactement zéro, le tour est annulé et le score repasse à la valeur qu'il avait avant le tour.

Pour rendre la partie plus intéressante, vous pouvez utiliser le bouton DOUBLE pour définir des restrictions supplémentaires sur la manière de commencer et de terminer la partie. Les possibilités sont:

*Open In:* l'enregistrement du score débute dès qu'un nombre quelconque est atteint.

*Open Out*: le joueur peut terminer la partie en touchant un nombre quelconque ramenant exactement le score à zéro.

*Double In:* pour pouvoir commencer, le joueur doit toucher un nombre du double anneau ou un double Bull's Eye. Aucun résultat ne sera comptabilisé avant que cette condition ne soit remplie.

*Double Out:* pour gagner, le joueur doit atteindre un double ou un double Bull's Eye ramenant exactement le score à zéro. Un résultat qui ramène le score à "1" est BUST pour le joueur.

*Master Out:* pour gagner, le joueur doit atteindre un double, un double Bull's Eye ou un triple ramenant exactement le score à zéro. Si le score est "1", le résultat est BUST.

**Dart Out Feature:** dans les compétitions professionnelles, les parties se jouent habituellement en Double Out. Lorsque le score passe en-dessous de 170 points, le joueur peut faire un double out et gagner la partie avec les trois lancers de son tour. La cible calcule automatiquement le score et donne des indication pour le Dart Out. Les indications sont affichées l'ordre suggéré. Si le joueur manque la

première suggestion et s'il a toujours la possibilité de terminer avec ses deux lancers restants, la cible propose de nouvelles suggestions pour le Dart Out. Aucune indication ne sera affichée si le score est inférieur à 40 car il devient très simple de calculer soi-même la combinaison.

***LEAGUE 301-1001***

C'est la version d'équipe de la partie 301-1001 très prisée dans les ligues. Il y a toujours 2 équipes et 4 scores à suivre. Les joueurs 1 et 3 s'opposent aux joueurs 2 et 4. La partie se joue de la même manière que la partie 301-1001 individuelle. Le joueur qui parvient le premier à ramener son score à zéro exactement fait gagner son équipe. Mais il y aussi la "*Freeze Rule*" qui gèle les scores.

*Freeze Rule*: un joueur ne peut quitter la partie si le score résiduel de son partenaire est supérieur à la somme des scores de leurs opposants (un ex-aequo permet de quitter la partie). Un joueur "gelé" ne peut que tenter de faire baisser son score le plus possible et espérer que son partenaire gagnera. Si un joueur gelé atteint zéro, la partie est ratée.

Cette règle a pour but de faire en sorte que l'équipe victorieuse soit celle qui fasse preuve des meilleures performances combinées et que personne ne puisse gagner la partie sans l'aide de son partenaire. De plus, cette cible permet de définir un handicap distinct pour chaque joueur pour les parties de ligue. Le jeu en équipes peut aussi être pratiqué à 8 avec deux joueurs pour un score et deux équipes de quatre.

***ROUND THE CLOCK***

Le joueur essaie d'atteindre les nombres 1 à 20 dans l'ordre. Lorsqu'un nombre est atteint, la partie avance pour le lancer du prochain nombre. Le premier joueur à toucher le 20 gagne. Les doubles et les triples sont considérés comme des simples car ils sont dénombrés comme un coup.

***SHOOT-OUT***

Grâce à l'électronique intelligente, ce jeu est encore plus passionnant que *Round-The-Clock*. L'ordinateur détermine au hasard la cible à toucher. Vous avez 10 secondes pour lancer la fléchette. Un coup réussi compte pour 1 point. Les doubles et les triples sont considérés comme des simples. Si le délai de 10 secondes expire, on considère que la fléchette a été lancée, mais qu'elle a manqué la cible. La cible à atteindre est redéfinie après chaque lancer. Le joueur qui obtient le premier 15 points a gagné.

***SHANGHAI***

Cette partie est similaire à *Round-The-Clock*, sauf que les scores sont cumulés et que la partie est limitée à 7 tours ou 21 lancers. Les joueurs commencent par le 1 et avancent jusqu'au 20 et le Bull's Eye. Le coup n'est pas dénombré s'il sort de l'ordre de comptage. Si la cible est atteinte sur un double ou un triple, le nombre est compté 2x ou 3x. Exemple : un double 3 est compté comme 2x3=6 points. A la fin du 7e tour, le joueur qui a accumulé le plus de points est déclaré vainqueur.



***HALVE-IT***

Cette partie est semblable à une partie de Jeopardy. Trois lancers infructueux peuvent faire dégringoler le score. Chacun débute la partie en visant le 12 et ensuite 13, 14, un double quelconque, 15, 16, 17, un triple quelconque, 18, 19, 29 et le Bull's Eye. Chaque joueur lance trois fléchettes sur le même numéro et passe ensuite au numéro supérieur au prochain tour. Un double ou un triple est compté 2x ou 3x le nombre de points. Si un joueur rate ses trois lancers, son score est divisé par deux. Plus le score est élevé, plus les conséquences de trois lancés ratés sont considérables. A la fin de la partie, le joueur accumulant le plus de points est déclaré vainqueur.

***HUNTING (CHASSE)***

Ce jeu vous offre le défi ultime avec des cibles erratiques multiples telles qu'au ball-trap. A chaque tour, l'ordinateur choisit une série de trois cibles. Les trois cibles apparaissent en même temps et restent visibles jusqu'à ce trois coups aient été enregistrés ou que la temporisation ait expiré. Le joueur doit faire preuve de rapidité et habileté pour descendre les trois cibles en 15 secondes. Tout tir réussi sur une cible score 1 point et fait disparaître la cible. Si les trois cibles ont été descendues, le score est alors 3. Le premier joueur à accumuler 15 points est le gagnant.

***COUNT-UP***

Une partie simple que quiconque peut jouer. Le but est de battre les autres joueurs en atteignant le premier un score défini. Les réglages disponibles sont : 200, 400, 600, 800 et 1000. Chaque joueur tente d'obtenir un score le plus élevé possible à son tour et le score final peut dépasser le score prédéfini.

***HIGH SCORE***

Cette partie ressemble à *Count-Up*, sauf qu'elle s'achève à l'issue du 7e tour. Le joueur qui cumule le plus de points est déclaré vainqueur.

***OVERS***

Ceci est une partie simple et rapide. Le joueur essaie d'atteindre un résultat supérieur ou égal au résultat du tour précédent. Si le total de trois lancers d'un joueur est inférieur au résultat précédent, une "vie" lui est retirée. Par défaut, chaque joueur dispose de trois vies. Toutefois, la définition d'un handicap peut porter à 7 le nombre de vies du joueur. Le dernier joueur "en vie" de la partie est le vainqueur.

***UNDERS***

Cette partie est similaire à *Overs*, sauf que le but à atteindre est de battre le total le plus bas de trois lancers. Si le total de trois lancers est supérieur au résultat enregistré, une "vie" est retirée au joueur. Si un joueur passe son lancer, s'il touche la cible en-dehors de la zone à atteindre ou si la fléchette est éliminée (par ex. si le bouton bounce-out a été appuyé), le joueur est pénalisé de 60 points (3x20, le score maximum pouvant être obtenu avec une fléchette). Le dernier joueur "en vie" de la partie est le vainqueur.

***BIG-6***

Le joueur tente d'obtenir la chance de choisir sa prochaine cible en atteignant d'abord la cible actuelle. Le 6 simple doit être visé en premier au début de la partie. Sur ses trois lancers, le joueur doit atteindre la cible une fois pour préserver ses vies. Si le premier ou le second lancer est couronné de succès, le joueur a alors la possibilité de choisir sa prochaine cible. Les simples, doubles et triples sont considérés comme des cibles différentes. La stratégie consiste à choisir la cible la plus difficile pour l'adversaire comme "triple-20" ou "double-Bull's Eye". Le dernier joueur "en vie" de la partie est le vainqueur.

***CRICKET – (Standard)***

*Cricket* est une partie très populaire en Amérique et en Europe centrale. Les joueurs adoptent des stratégies offensives ou défensives selon l'état de la partie. A n'importe quel moment de la partie, chaque joueur peut essayer d'augmenter le score ou d'empêcher ses adversaires de marquer des points.

La partie se joue avec les numéros 15 à 20 et avec le Bull's Eye. Chaque joueur doit atteindre un numéro à 3 reprises pour le FERMER. Un simple est décompté 1 marque, un double 2 marques et un triple 3 marques. Après qu'un numéro a été fermé, les marques restantes sont converties en score égal au numéro. Toutefois, si un numéro est fermé par tous les joueurs (*ALL CLOSED*), ce numéro ne pourra être utilisé pour le cumul des scores. Le vainqueur est celui qui atteint le score le plus élevé et ferme le premier tous les numéros. Si les scores sont ex-aequo, le joueur qui ferme tous les numéros le premier est le vainqueur.

La stratégie peut être très différente si la partie est jouée avec la condition stipulant que les numéros doivent être fermés dans un certain ordre. Utilisez la fonction HANDICAP pour choisir les variantes comme : "de 20 à 15 et Bull" ou "Bull et de 15 à 20". Les numéros doivent alors être fermés dans l'ordre requis. Vous vous apercevrez de la différence après avoir joué quelques parties de cette manière.

**NOTA:** voir la section DESCRIPTION pour la note spéciale sur le Tableau des Scores de Cricket.

***NO SCORE CRICKET***

Ceci est une version simplifiée de *Cricket*. Le but poursuivi est de fermer tous les numéros le plus rapidement possible. Aucun point n'est accordé si un numéro fermé est visé à un moment quelconque.

***CUT THROAT CRICKET***

C'est la version inverse de *Cricket* pour ce qui concerne le score. Elle est très appréciée pour des parties à 3 joueurs. Deux joueurs s'entendent pour éliminer le troisième avant de s'affronter entre eux.

Après qu'un numéro a été fermé, un toucher pour le score est ajouté au résultat de l'adversaire. Le plus haut score cumulé est celui de la partie en train de perdre. Toutefois, aucun point ne sera ajouté à un joueur dont le numéro est déjà



fermé. Le vainqueur est celui dont le score sera le plus faible et qui aura fermé le premier tous les numéros. Si un joueur a fermé en premier tous les numéros, mais si son score est plus élevé, il doit continuer de marquer des points pour faire augmenter le score de son adversaire ou lui faire égaler le sien. Ainsi, la meilleure stratégie à adopter est de fermer tous vos numéros le plus rapidement possible pour empêcher vos adversaires de vous donner des points tout en bénéficiant de la chance de pénaliser les autres joueurs.

***KILLER CRICKET***

Cette partie ressemble beaucoup à *No Score Cricket* avec un raffinement supplémentaire. Lorsqu'un numéro est fermé, le joueur a la possibilité d'empêcher son adversaire de marquer des points en visant le même numéro une nouvelle fois. Toutefois, si le numéro de l'adversaire est déjà fermé, aucune marque ne sera retirée de l'adversaire. Ainsi, au lieu d'allumer une lumière, chaque marque positive en éteindra une sur le Tableau des Scores de Cricket.

Le joueur qui ferme le premier tous les numéros est le vainqueur.

*Exemple:* Pour le numéro 19, le joueur 1 a touché 1 fois (d'où 1 lumière éteinte), le joueur 2 a touché 2 fois (d'où 2 lumières éteintes) et le joueur 3 a touché 3 fois (3 lumières éteintes). Le joueur 4 arrive et touche le triple 19 et ferme le numéro 19. Le joueur 4 vise et touche le simple 19 une nouvelle fois. En conséquence, les joueurs 1 et 2 sont rétrogradés avec une lumière allumée et le joueur 3 n'est pas affecté. Ainsi, les joueurs 1 et 2 sont rétrogradés à 1 coup de la fermeture du 19.

***RANDOM CRICKET***

Ce jeu est similaire au jeu standard *Cricket* à fléchettes. Cependant, à part le mille, les six autres numéros marquant des points sont choisis au hasard par l'ordinateur. Le reste des régles de ce jeu sont les mêmes que pour le cricket standard.

***RANDOM CRICKET _ NO SCORE***
***RANDOM CRICKET _ CUT THROAT***
***RANDOM CRICKET _ KILLER***

Le processus de sélection des numéros est le même que pour le jeu, *Random Cricket*. Le reste des régles de ce jeu sont les mêmes que pour les jeux *No Score Cricket, Cut Throat Cricket* ou *Killer Cricket*.

***LOW-PITCH CRICKET***

Dans ce jeu, les numéros de Cricket sont réglés pour être 1, 2, 3, 4, 5, 6 et Mille. Le reste des régles de ce jeu sont les mêmes que pour le cricket standard. De plus, vous pouvez utiliser HANDICAP pour sélectionner une série de numéros de Cricket différente. Il y a un choix de 4 séries de numéros, 6-1 et le mille, 12-7 et le mille, 18-13 et le mille, et la série normale 20-15 et le mille. Un joueur peut avoir un handicap pour jouer avec 6-1 et le mille, alors que l'autre joueur peut jouer avec 18-13

et le mille. Le joueur jouant les numéros les plus élevés peut accumuler les points plus rapidement et a une meilleure chance de gagner.

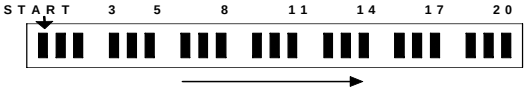
***LOW-PITCH CRICKET _ NO SCORE***
***LOW-PITCH CRICKET _ CUT THROAT***
***LOW-PITCH CRICKET _ KILLER***

Le processus pour lancer le jeu est le même que pour le *Low-Pitch Cricket*. Le reste des règles pour marquer des points et gagner sont les mêmes que pour les jeux *No Score Cricket, Cut Throat Cricket* ou *Killer Cricket*.

***BILLIARD***

Cette partie ainsi que les 3 suivantes sont de nouvelles créations faisant partie d'un nouveau groupe de jeux. Le but consiste à déplacer le curseur à partir de la position de départ pour occuper une place libre à l'extrémité. Pour chaque numéro touché, le curseur sera déplacé du nombre exact de places qu'il indique. Les doubles et les triples ne font pas de différence pas rapport à un simple. Si le curseur manque d'atteindre l'extrémité, lancez une nouvelle fléchette pour rattraper les places manquantes. Si le score dépasse le nombre de places à parcourir, le curseur change de sens à l'extrémité de l'échelle. Le curseur se déplace comme sur l'illustration. Lorsque l'emplacement à l'extrémité est occupé, l'extrémité est ramenée d'un emplacement vers le point de départ. Le vainqueur est celui qui parviendra à occuper toutes les places libres et à ramener le premier l'extrémité de l'échelle vers le point de départ.

*Exemple:*




1. Le joueur 1 démarre le jeu. L'afficheur indique "_20" et demande que le joueur 1 touche le 20 pour occuper le premier emplacement. Le joueur lance sa fléchette et touche le 5. Le curseur est alors déplacé vers l'emplacement marqué "5" de l'illustration.
2. La cible calcule automatiquement la différence et conseille au joueur au joueur 1 de faire "_15". Le joueur 1 vise le 15, mais atteint le 17. Le curseur avance alors de 15 places et dépasse l'extrémité de 2 emplacements pour s'arrêter sur le "18".
3. A présent, l'afficheur indique "_2". Le joueur 1 lance une troisième fléchette et atteint le "2". Le curseur s'arrête exactement sur le "20" et un air d'acclamation se fait entendre. L'afficheur indique maintenant "19", montrant que l'extrémité a été abaissée d'un emplacement, et il clignote pour demander le changement de joueur.

***MINEFIELD***

Ce jeu se joue pratiquement de la même manière que *Billiard*, sauf que 6 mines ont été placées au hasard. Vous pouvez passer sur une mine, mais ne pas vous arrêter sur celle-ci. Si le curseur s'immobilise sur une mine, celle-ci explose et



vous perdez une vie. Chaque joueur dispose de 3 vies. Si un joueur perd ses 3 vies avant d'avoir achevé la partie, il est alors exclu du jeu. Après l'explosion, l'emplacement, devient normal et ne présente plus aucun danger.

Si l'extrémité rencontre une mine, elle passe celle-ci et s'immobilise sur l'emplacement libre suivant. Vous n'avez donc pas besoin de compléter les emplacements minés. Toutefois, si une explosion se produit, l'emplacement est libéré et devra être complété. Le joueur qui complétera tous les emplacements le premier ou qui demeure le dernier vivant est le vainqueur.

***PACHISI***

Ce concept est inspiré d'un ancien jeu indien portant le même nom. Les règles sont similaires à celles de *Billiard,* sauf qu'il existe en plus une barrière entre le curseur et l'extrémité. Il vous faudra atterrir sur la barrière pour passer ce désagrément à votre adversaire. Sinon, le curseur ne pourra que se déplacer entre le point de départ et la barrière et n'atteindra jamais l'extrémité. Le joueur qui achève de compléter les emplacements et ramène le premier l'extrémité au point de départ est le vainqueur.

La barrière se situe toujours entre le point de départ et l'extrémité. Lorsque la barrière change de joueur, sa position est calculée selon les règles suivantes : (a) la position de la barrière à partir du point de départ représente "x" emplacements. (b) compter "x" emplacements à partir de la position du curseur du joueur auquel elle échoit. (c) si le nombre "x" est supérieur au nombre d'emplacements entre le curseur et l'extrémité, la barrière avance et recule entre les deux points du nombre "x" d'emplacements. Ces règles font en sorte que la barrière ne s'installe jamais au même endroit.

***HOT POTATO***

Ce jeu est similaire à *Pachisi*, à la différence près que la barrière s'appelle "Hot Potato" (patate chaude) et son effet est encore plus désagréable. En effet, si pendant le repositionnement la "patate chaude" tombe sur un emplacement occupé, elle en extrait le contenu et ramène l'extrémité un emplacement en arrière.

**PANNES ET REMEDES**

| | |
|---|---|
| **Aucune alimentation** | Assurez-vous que l'adaptateur électrique AC est convenablement enfiché dans la prise secteur et la prise DC est bien reliée à la cible. |
| **Aucun en-registrement des scores** | Vérifiez que vous ne vous trouvez pas en mode de paramétrage ou que le jeu n'est pas en mode de veille. Vérifiez également qu'aucun segment de la cible ou bouton de fonction n'est coincé. |
| **Segment ou bouton coincé** | Il est possible que les segments de la cible se coincent momentanément pendant le transport ou pendant une partie. Si cela se produit, l'enregistrement automatique des points s'interrompt. Un signal d'avertissement retentit et l'afficheur clignote en indiquant le |

segment qui est coincé. Retirez précautionneusement la fléchette ou bougez le segment avec votre doigt pour le libérer. La partie peut ensuite se poursuivre et l'enregistrement des résultats n'est pas affecté.

Un bouton coincé provoquera lui aussi le gel de la cible. L'afficheur clignote en indiquant "-*F*-" et en émettant un signal d'alarme. Utilisez la même méthode que précédemment pour libérer précautionneusement le bouton coincé.

**Extraction des pointes brisées**

Les pointes en plastique sont plus sûres, mais elles ne durent pas indéfiniment. Si une pointe se brise et reste fichée dans la cible, essayez de la retirer avec une pince. Toutefois, si une pointe courte reste prise dans le segment en affleurant à peine sa surface, faites-lui traverser la cible, sa pointe douce n'endommagera pas les circuits à l'arrière. Néanmoins, nous vous recommandons d'utiliser la POINTE DOUCE d'une fléchette en bon état pour appuyer sur le morceau bloqué. Veillez à ne pas utiliser de pointe métallique pour cette opération. Un objet pointu pourrait causer des dommages s'il est pris trop profondément dans la cible. Notez que plus une fléchette est lourde, plus sa pointe a de chance de se rompre.

**Interférences électriques ou électro-magnétiques**

Exposée à des interférences électromagnétiques sévères, la cible peut fonctionner de manière désordonnée ou s'arrêter de fonctionner. Des exemples d'une telle situation sont : un orage violent, une surtension, une tension insuffisante ou la proximité d'un moteur électrique ou d'un four à micro-ondes. Pour retourner à un fonctionnement normal, débranchez l'adaptateur AC pendant plusieurs secondes et rétablissez l'alimentation électronique. Veillez également à éloigner la source des interférences.

## DESCRIPTIONS

1) **Simple:** nombre de points du numéro indiqué.
2) **Double:** nombre de points x 2.
3) **Triple:** nombre de points x 3.
4) **Bull's Eye:** la partie extérieure représente 25 points; le centre double bull représente 50 points.
5) **Catch-Ring:** récupérer la fléchette ratée, aucun score.
6) **Boutons de fonctions:** (voir la section POUR DEBUTER).
7) **Actual Score:** (voir **Tableau 3**)
8) **Score du Joueur/Équipe** (SCORE 1-4)**:** (voir **Tableau 3**)
9) **Indicateur de Tour:** montre à qui est le tour de lancer.



10) **Indicateurs de Fléchettes:** montre le nombre de lancers disponibles.
11) **Tableau Scores Cricket:** (voir **Tableau 3**)
12) **Affichage des Numéros de Cricket**
13) **Score Fléchettes:** (i) Indique tir réussi fléchette; (ii) Indique conseil Dart-Out. Simple, double et triple sont indiqués par le nombre de tirets sur le Tableau de Score de Cricket adjacent. Un tiret pour un simple, 2 tirets pour un double, et 3 tirets pour un triple.
14) **Indicateurs pour Double In** *(di)***, Double Out** *(do)* **et Master Out** *(Eo).*
15) **Comptage Fléchettes:** Nombre de fléchettes jetées.
16) **Moyenne:**
    (i) *301-1001, League 301-1001, Count-Up, High Score:* Points par Fléchette
    (ii) *Round the Clock, Shoot Out, Shanghai, Halve-It:* Tir Réussi par Fléchette.
    (iii) *Billiard, Minefiels, Pachisi, Hot Potato:* Place Occupé par Fléchette.
17) **Lampes de Secteur:** (i) Indique tir réussi de fléchette; (ii) Indique la cible.
18) **Prise Jack DC:** Pour de l'adaptateur AC.
19) **Support pour Fléchettes et Accessoires**
20) **Fenêtre Lancement:** (a) nombre de joueurs, (b) nombre d'équipes, (c) Sélection score d'équipe pour réglage handicap, (d) score initial, (e) nom de code du jeu de fléchettes.

Ce produit est conforme aux exigences de la Directive CEM 89/336/CEE, et porte le marquage CE correspondant.

*Nederlands*

# SOFT-TIP ELEKTRONISCH DARTSSPEL

**Model: FH-9881 / FH-9882**

Het dartsspel is al honderden jaren oud. Hendrik IV van Engeland en Karel VI van Frankrijk beoefenden volgens de overlevering reeds dit spel. Het spel is vermoedelijk ontstaan als variatie van het boogschieten of speerwerpen. De darts zoals die nu bij het spel worden gebruikt zijn in de loop der jaren door spelers ontwikkeld die vooral in de Engelse pubs het spel beoefenden. Ooit beschouwde men het als louter toeval als een speler het oorspronkelijk van een kurk gemaakte middenveldje van het bord (de “Bull” of "Bull's Eye") wist te treffen. Dat wil zeggen, men beschouwde het als een kansspel. Pas in 1908 kon een kastelein uit Leeds in een beroemd geworden rechtszitting het hof ervan overtuigen, dat goed dartsspelen wel degelijk een vaardigheid is. Sindsdien is darts erkend als gezelligheidsspel en serieuze sport. Er worden overal ter wereld toernooien gehouden, en het spel wordt door miljoenen personen beoefend.

Revolutionaire ontwikkelingen op het gebied van de elektronica hebben nieuwe dimensies toegevoegd aan het traditionele dartsspel. Er zijn nieuwe, spannende spelvarianten ontwikkeld. De score wordt tegenwoordig automatisch bijgehouden, en de software ziet er op toe dat de spelregels goed worden nageleefd. Of men nu jong of oud is, man of vrouw, spelend in teamverband of alleen, het dartsspel brengt mensen bij elkaar. Niet voor niets is het traditie bij het darten, dat men het spel begint en afsluit met het elkaar de hand schudden.

**WAARSCHUWING: DARTS IS EEN SPEL VOOR VOLWASSENEN.** KINDEREN EN JEUGDIGE PERSONEN MOGEN MET DIT APPARAAT UITSLUITEND ONDER TOEZICHT VAN VOLWASSENEN SPELEN. **LEES DE GEBRUIKSAANWIJZING AANDACHTIG.** INDIEN JUIST GEBRUIKT HOEVEN DARTS GEEN GEVAAR OP TE LEVEREN.

Wees zorgvuldig bij het uitpakken van het bord. Zorg dat u weet waar alle bedieningsorganen voor dienen en hoe het bord werkt voordat u gaat spelen. Als u vermoedt dat het bord niet juist werkt, leest u dan eerst het hoofdstuk “MOGELIJKE PROBLEMEN” een keer goed door.

## ONDERHOUD VAN HET BORD

**LET OP!** Dit bord is alleen geschikt voor **SOFT-TIP DARTS**. *Het werpen van normale darts met een metalen punt zal blijvende schade aan het bord toebrengen.*

⇒ **Pas uw houding en de kracht van de worp aan.** Om de dart in het bord te gooien is maar weinig kracht nodig. Het aanbevolen dartsgewicht voor elektronische borden zoals dat door veel dartsbonden en toernooiorganisatoren wordt aangehouden is slechts 16 gram. Zie het hoofdstuk “TIPS EN TRUCS”.



⇒ **Gebruik dartpunten van het juiste type.** Om de kans dat darts niet in het bord blijven zitten zo klein mogelijk te houden dient u zachte dartpunten van hetzelfde type dat oorspronkelijk bij het bord werd geleverd te gebruiken (bijvoorbeeld van het merk SMARTNESS). Kies voor een elektronisch bord punten die niet langer zijn dan nodig is, want die verbuigen of breken sneller. Zie het hoofdstuk “MOGELIJKE PROBLEMEN” voor het uit het bord verwijderen van afgebroken punten.

⇒ **Gebruik uitsluitend het netvoedingsapparaat dat bij het bord werd geleverd.**

⇒ **Gebruik het bord bij voorkeur binnenshuis en vermijd extreem hoge of lage temperaturen.**

⇒ **Laat het bord niet nat worden en gebruik het niet in erg vochtige ruimten.**

⇒ **Gebruik om het bord schoon te maken een doekje dat u bevochtigt in een sopje met wat afwasmiddel en vervolgens goed uitwringt.**

## TIPS AND TRUCS

*TIP 1:* De juiste houding voor het werpen is die, waarbij uw hand, elleboog, schouder, heup en voet zich op één lijn bevinden. Als u rechts bent, ga dan met de rechterzijde van uw lichaam naar het bord gericht staan. Plaats uw gewicht op uw naar voren gebrachte rechtervoet en leun enigszins naar voren, waarbij u met uw linkervoet uw evenwicht bewaart. Als u links bent gaat u met uw linkerkant naar het bord staan.

*TIP 2:* Bij het werpen moet u de beweging vanuit uw elleboog maken. Houd uw lichaam zoveel mogelijk onbeweeglijk en gebruik bij het werpen alleen uw hand, pols en onderarm. Breng uw onderarm iets naar achteren en gooi de dart met een soepele beweging naar het bord. Volg de vlucht van de dart met uw arm ook nadat u de dart hebt losgelaten, waarbij u met uw wijsvinger naar het punt wijst waarop u richtte.

*TIP 3:* Trek de dart met een rechtsom draaiende beweging uit het bord.

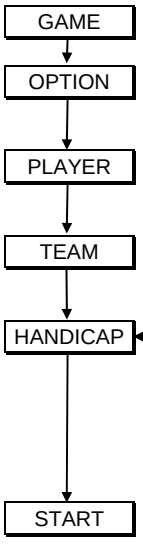
*TIP 4:* Oefenen, oefenen en nog eens oefenen is het enige wat u tot een werkelijk goede dartsspeler kan maken.

## HET INSCHAKELEN VAN HET BORD

Dit elektronische dartsbord schakelt zichzelf uit als het een tijdje niet gebruikt wordt. Het bord gaat dan in sluimerstand. Een aan/uit-schakelaar is er niet. Als de netvoeding is aangesloten en de stekker in het stopcontact zit kunt u het bord gaan gebruiken. Als er langer dan 5 minuten niet gegooid is gaat het bord vanzelf in sluimerstand: alle lampjes en displays gaan dan uit. Het bord onthoudt echter wel de score en overige spelgegevens, zolang de voeding maar aangesloten blijft. Als u wilt verderspelen hoeft u slechts op de GAME-toets te drukken en het bord is weer gereed.

## OM TE BEGINNEN

### INSTELLEN VAN HET SPEL




Druk op deze knop om een van de spelgroepen te kiezen. De eerste keuzemogelijkheid van de groep wordt op het scherm getoond.

Druk op deze knop om andere mogelijkheden in de groep te kiezen. De diverse spellen hebben codenamen. Controleer aan de hand van **TABEL 2** welke spellen beschikbaar zijn.

Druk op deze knop om het aantal spelers te kiezen. De computer zal de spelers automatisch aan een aantal teams toewijzen (zie **TABEL 1**).

Indien je het van te voren vastgestelde aantal teams wilt wijzigen (de "*Default*" instelling), druk dan op deze knop om zelf een selectie te maken (zie **TABEL 1**).

Indien gewenst kan je de moeilijkheidsgraad van het spel voor elk team afzonderlijk instellen. Druk op de HANDICAP knop en het scherm laat zien voor welk team je de handicap kan wijzigen. Druk op de OPTION knop om de wijziging in te voeren (zie **TABEL 2** voor de beschikbare instellingen).

Wanneer je klaar bent met alle instellingen, druk dan op de HOLD/START knop om met het spel te beginnen.

**NB.** Zie de opmerking betreffende de "Scherminstellingen" in de BESCHRIJVINGEN en afbeelding.

**Voorbeeld:**

1. Druk op de GAME knop om game "_01" te selecteren. Druk vervolgens op de OPTION knop om de beginscore op 501 te zetten.
2. Druk op de PLAYER knop en stel het aantal spelers in op 5. De computer verdeelt deze 5 spelers automatisch over 4 teams en plaatst speler 1 (P_1) en speler 5 (P_5) in hetzelfde team, nl. Team 1.
3. Spelers 1 en 5 zijn beginnelingen. Druk op de HANDICAP knop en "Sr1" (voor SCORE 1) verschijnt op het scherm. Druk op de OPTION knop om de beginscore van SCORE 1 te wijzigen in "301". Team 1 zal nu aan het spel beginnen met een beginscore van 301.
4. Speler 3 (P_3) is een betere Speler. Druk op de HANDICAP knop tot dat "Sr3" op het scherm verschijnt. Druk op de OPTION knop en stel voor SCORE 3 de beginwaarde in op "701"



5. Voor spelers 2 en 4 (P_2 en P_4) wordt geen handicap ingesteld. Als gevolg daarvan blijft "501" het uitgangspunt voor SCORE 2 en SCORE 4.
6. Druk op de HOLD/START knop om met het spel te beginnen.

**TABEL 1:** Team Toewijzing

| Aantal Spelers | Aantal Teams | Team 1 (SCORE 1) | Team 2 (SCORE 2) | Team 3 (SCORE 3) | Team 4 (SCORE 4) | Remarks |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1_P | Off | P1 | | | | |
| 2_P | 2_*t* | P1 | P2 | | | default |
| 3_P | 3_*t*<br>2_*t* | P1<br>P1, P3 | P2<br>P2 | P3 | | default |
| 4_P | 4_*t*<br>3_*t*<br>2_*t* | P1<br>P1, P4<br>P1, P3 | P2<br>P2<br>P2, P4 | P3<br>P3 | P4 | default |
| 5_P | 4_*t*<br>3_*t*<br>2_*t* | P1, P5<br>P1, P4<br>P1, P3, P5 | P2<br>P2, P5<br>P2, P4 | P3<br>P3 | P4 | default |
| 6_P | 4_*t*<br>3_*t*<br>2_*t* | P1, P5<br>P1, P4<br>P1, P3, P5 | P2, P6<br>P2, P5<br>P2, P4, P6 | P3<br>P3, P6 | P4 | default |
| 7_P | 4_*t*<br>3_*t*<br>2_*t* | P1, P5<br>P1, P4, P7<br>P1, P3, P5, P7 | P2, P6<br>P2, P5<br>P2, P4, P6 | P3, P7<br>P3, P6 | P4 | default |
| 8_P | 4_*t*<br>3_*t*<br>2_*t* | P1, P5<br>P1, P4, P7<br>P1, P3, P5, P7 | P2, P6<br>P2, P5, P8<br>P2, P4, P6, P8 | P3, P7<br>P3, P6 | P4, P8 | default |

**TABEL 2:** Lijst van de Spellen en Handicaps

| SPEL | SPELVARIANT | | HANDICAP | |
|---|---|---|---|---|
| Groep | Code | Dartsspel | Mogelijke Keuzes | Instellen in Stappen van |
| _01 | 301 | 301 | 301 tot 1001 punten | 100 punten |
| | 501 | 501 | 301 tot 1001 punten | 100 punten |
| | 601 | 601 | 301 tot 1001 punten | 100 punten |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 701 | 701 | 301 tot 1001 punten | 100 punten |
| | 801 | 801 | 301 tot 1001 punten | 100 punten |
| | 901 | 901 | 301 tot 1001 punten | 100 punten |
| | 1001 | 1001 | 301 tot 1001 punten | 100 punten |
| lea | 301 | League 301 | 301 tot 1001 punten | 100 punten |
| | 501 | League 501 | 301 tot 1001 punten | 100 punten |
| | 601 | League 601 | 301 tot 1001 punten | 100 punten |
| | 701 | League 701 | 301 tot 1001 punten | 100 punten |
| | 801 | League 801 | 301 tot 1001 punten | 100 punten |
| | 901 | League 901 | 301 tot 1001 punten | 100 punten |
| | 1001 | League 1001 | 301 tot 1001 punten | 100 punten |
| *rc* | *rc* | Round the Clock | Nrs. 1 tot 9 | 1 nummer |
| | S_O | Shoot-Out | 0 tot 9 punten | 1 punt |
| | SH | Shanghai | Nrs. 1 tot 9 | 1 nummer |
| | 1-2 | Halve-It | 0 tot 950 punten | 50 punten |
| | H*nt* | Hunting | 0 tot 9 punten | 1 punt |
| Cu2 | Cu2 | Count Up 200 | 0 tot 150 punten | 50 punten |
| | Cu4 | Count Up 400 | 0 tot 350 punten | 50 punten |
| | Cu6 | Count Up 600 | 0 tot 550 punten | 50 punten |
| | Cu8 | Count Up 800 | 0 tot 750 punten | 50 punten |
| | Cu0 | Count Up 1000 | 0 tot 950 punten | 50 punten |
| | H*i* | High Score | 0 tot 500 punten | 50 punten |
| O- | O- | Overs | 3 tot 7 levens | 1 leven |
| | U_ | Unders | 3 tot 7 levens | 1 leven |
| | *b-6* | Big-6 | 3 tot 7 levens | 1 leven |
| Cri | Cri | Cricket - (Standard) | 0, 20, 25 | (zie OPMERKING) |
| | *no* | No Score Cricket | 0, 20, 25 | (zie OPMERKING) |
| | Cut | Cut Throat Cricket | 0, 20, 25 | (zie OPMERKING) |
| | PuP | Killer Cricket | 0, 20, 25 | (zie OPMERKING) |
| | | | **OPMERKING:** "0": hoeft niet in een bepaalde volgorde. "20": moet in aflopende volgorde van 20, 19, 18, 17,16,15 en tenslotte de Bull. "25": moet in de volgorde Bull, 15, 16, 17, 18, 19 en 20. | |
| rCr | rCr | Random Cricket | | |
| | rno | Random Score | | |
| | rCt | Random Throat | | |
| | rPu | Random Killer | | |
| LCr | LCr | Low-Pitch Cricket | [6-1,Bull] [12-7,Bull] [18-13,Bull] [20-15,Bull] | |
| | Lno | Low-Pitch No Score | [6-1,Bull] [12-7,Bull] [18-13,Bull] [20-15,Bull] | |
| | LCt | Low-Pitch Cut Throat | [6-1,Bull] [12-7,Bull] [18-13,Bull] [20-15,Bull] | |
| | LPu | Low-Pitch Killer | [6-1,Bull] [12-7,Bull] [18-13,Bull] [20-15,Bull] | |
| *bi*L | *bi*L | Billiard | Nrs. 20 tot 11 vullen | 1 nummer |
| | *mf* | Minefield | Nrs. 20 tot 11 vullen | 1 nummer |
| | PAC | Pachisi | Nrs. 20 tot 11 vullen | 1 nummer |
| | Hot | Hot Potato | Nrs. 20 tot 11 vullen | 1 nummer |



**SPECIALE FUNCTIES**

DOUBLE

Bij de spelen 301-1001 en League 301-1001 kunt u nog een paar instellingen veranderen waardoor het spel spannender wordt (zie SPELAANWIJZINGEN). Deze instellingen kunnen voor, maar ook tijdens het spel worden gewijzigd, bijvoorbeeld om een speler die veel pech heeft “in het spel te houden”. U kunt de volgende instellingen veranderen:

| | |
|---|---|
| Open In / Open Out | Double In / Open Out |
| Open In / Double Out | Double In / Double Out |
| Open In / Master Out | Double In / Master Out |

COMPUTER (CPU)

Met deze toets kunt u voor aanvang van het spel kiezen of u tegen de computer wilt spelen of niet (AAN/UIT).

BOUNCE OUT

Nadat het spel is begonnen, druk deze toets in om de punten van de vorige worp te wissen. Dat kunt u doen als u wel punten hebt gescoord, maar de dart daarna uit het bord is gevallen. Bij veel toernooien tellen zulke punten niet.

SOLITAIRE

Druk op deze knop om automatisch van speler te wisselen. Wanneer er 3 gegooide darts zijn geregistreerd, zal het bord automatisch van speler wisselen. Dit is ideaal voor één enkele speler die met een handvol darts aan het oefenen is. *Deze optie is alleen maar beschikbaar na begin van het spel.*

LEVEL / VOLUME

Met deze toets kunt u voor aanvang van het spel de moeilijkheidsgraad (Smart Level) van 1-7 kiezen. Hoe hoger het level, hoe beter de computer speelt.

Nadat het spel is begonnen, met deze knop kan je de geluidssterkte aanpassen. Er is een keuze uit 7 mogelijkheden; vanaf uitgeschakeld tot aan maximum volume.

HOLD

Druk op de HOLD/START toets om tijdens het spel het bord even “dood” te maken. Dat kan handig zijn om te voorkomen dat bij het

uittrekken van de darts per ongeluk een worp wordt geregistreerd. Druk nogmaals op de toets om met het spel verder te gaan.

RESET

Als u op deze toets drukt wordt het spel afgebroken en kunt u de spelinstellingen veranderen. Het verschil met de GAME toets is dat alle varianten en handicaps van het laatst gespeelde spel reeds zijn ingevuld. Als u zonder iets te veranderen op de START toets drukt wordt een nieuw spel met deze instellingen gestart. Als u tweemaal achtereen op de RESET toets drukt worden de laatste handicap-instellingen gewist.

**HET SPELEN VAN HET SPEL**

1. Dit is een model van de nieuwe generatie waarmee u ook tegen de computer kunt spelen. Verder beschikt dit nieuwe model over spraakweergave die u allerlei instructies geeft.
2. Een grotere stip in het SCORE venster geeft aan welk *Team* aan de beurt is, en het teken, "Ꝑ_1", "Ꝑ_2", geeft aan welke *Player* van dat team moet gaan gooien. Elke speler mag per keer 3 darts gooien. De drie kleine stippen op het scherm (ACTUAL SCORE) geven het nog te gooien aantal darts per beurt aan.
3. Dit slimme dartspel kan totaalscores bijhouden en kan automatisch doelen en aanwijzingen laten zien (zie **TABEL 3**). “Single”, “double” of “triple” wordt met een streepje voor de cijfers aangegeven. Een “single” wordt aangegeven met een enkel laag streepje, bijvoorbeeld "_18" geeft aan een “Single 18”. Een “double” wordt aangegeven met 2 streepjes of met een "*d*", bijvoorbeeld met "=18" of "*d*18". Een “triple” wordt aangegeven met 3 streepjes of een "*t*". Een “Single Bull's Eye” wordt aangegeven met het feitelijke puntenaantal - "25".
4. Wacht altijd met gooien totdat het bord het “klaar”-signaal heeft gegeven.
5. Als een speler’s beurt voorbij is wordt het bord automatisch “dood”, net alsof u op de HOLD toets hebt gedrukt (behalve bij de spelvariant SOLITAIRE). Trek de darts uit het bord en druk op de PLAYER toets om met het spel verder te gaan.
6. Wanneer u tegen de computer wilt spelen (Computer AAN), wordt de laatste speler c.q. het laatste team automatisch door de computer ingesteld.
7. Het spel beëindigd wanneer de uiteindelijke score van alle teams wordt bepaald. Elk scherm geeft afwisselend de uiteindelijke score en de plaats van het team aan.

**TABEL 3:** Op het Scherm Getoonde Informatie

| Dartsspel | Actual Score | Score Speler/Team | Cricket Scorebord |
|---|---|---|---|
| 301-1001, League 301-1001 | Dart getroffen punten → Punten van de beurt | Totaal score | |
| Round the Clock | Dart getroffen getal | Doel | |
| Shoot-Out, Shanghai, Halve-It | Doel → Dart getroffen getal | Totaal score | |
| Count-Up, High Score | Punten van de beurt | Totaal score | |
| Overs, Unders | Dart getroffen punten | Doel → 3-Dart totaal score | Resterende levens |
| Big-6 | Dart getroffen getal | Doel | Resterende levens |
| Cricket, Random, Low-Pitch: *Standard* en *Cut Throat* | Dart getroffen getal | Totaal score | Cricket markering |
| Cricket, Random, Low-Pitch: *No Score* en *Killer* | Dart getroffen getal | 0 | Cricket markering |
| Billiard, Pachisi, Hot Potato | Tip → Dart getroffen getal | het Laatst Veldje | Overzicht spel (Geeft cursor [pion], barrière en prestatie aan) |
| Minefield | Tip → Dart getroffen getal | Resterende levens | Overzicht spel (Geeft cursor [pion], vallen en prestatie aan) |

**SPELINSTRUCTIES**

***301-1001***

Dit is het dartsspel zoals het door de meeste darters gespeeld wordt, ook in competities en bij toernooien. Alle spelers beginnen met 301 punten (of 501, 601... afhankelijk van de variant). Na elke beurt wordt het in die beurt in totaal gegooide aantal punten van de beginscore afgetrokken. De speler die het eerst precies nul punten overhoudt heeft gewonnen. Er kan ook doorgespeeld worden om de 2e t/m 4e plaats.

*Bust-regel:* Als een speler tegen het eind van het spel meer punten gooit dan hij nog over heeft geldt die beurt als een *bust* (ongeldig). De speler blijft op hetzelfde aantal punten staan als voor de beurt.

Het spel kan extra spannend gemaakt worden door het instellen van extra beperkende regels. Dat doet men door middel van de DOUBLE toets. De varianten die kunnen worden ingesteld zijn:

*Open In:* Het spel begint zodra een speler een punt maakt.

*Open Out*: Om het spel te winnen telt elke worp die het puntenaantal precies tot nul reduceert.

*Double In:* De punten voor een speler beginnen pas af te tellen als deze een worp heeft gedaan die dubbele punten oplevert, of als hij/zij de dubbele Bull raakt.

*Double Out:* Om het spel te winnen telt alleen een worp die dubbele punten oplevert, of een worp in de dubbele Bull, die het puntenaantal op nul brengt. Als er na drie worpen nog één punt overblijft geldt de beurt als *bust.*

*Master Out:* Om het spel te winnen telt alleen een worp die dubbele of driedubbele punten oplevert, of een worp in de dubbele Bull, die het puntenaantal op nul brengt. Als er na drie worpen nog één punt overblijft geldt de beurt als *bust.*

**Hulp voor Dart Out:** Bij dartcompetities voor professionals wordt doorgaans gespeeld met de Double Out regel. Als de score van een speler 170 punten of minder bedraagt is het voor een goede speler in principe mogelijk om altijd op nul punten uit te komen in één worp. Het bord rekent in dat geval automatisch uit welke combinatie de speler moet gooien om te winnen, en toont voor elke worp de vereiste score. Als een speler misgooit, dan berekent het bord of er nog een andere winnende combinatie met de reeds gegooide punten mogelijk is, en toont die in dat geval in het display. Bij een resterend puntenaantal van 40 of minder geeft het bord geen aanwijzingen meer, omdat de speler de juiste Dart Out combinatie dan gemakkelijk zelf kan uitrekenen.

***LEAGUE 301-1001***

Dit is een variant van het 301-1001 spel dat door teams wordt gespeeld en heel populair is als in competitieverband gespeeld wordt. Er zijn altijd twee teams, en per team worden er vier scores bijgehouden. Speler 1 en Speler 3 spelen altijd tegen Speler 2 en Speler 4. Verder gelden dezelfde regels als bij het 301-1001 spel voor individuele spelers. Om te winnen is het voldoende als één speler van een team op precies nul punten uitkomt. Er geldt echter de zogenaamde *freeze* regel.

*Freeze Regel*: Een speler kan het spel niet “uit” maken als de resterende score van zijn teamgenoot hoger is dan de som van de beide scores van de spelers van het andere team. (Bij een gelijk aantal punten geldt de regel niet.) De speler die *frozen* is kan slechts proberen om zijn score zo laag mogelijk te krijgen en hopen dat zijn teamgenoot de wedstrijd wint. Als een frozen speler op nul punten uitkomt dan geldt die worp als *bust* (hij kan het spel immers niet uitmaken).

Het doel van deze regel is ervoor te zorgen, dat het team dat wint ook gemiddeld de beste spelers heeft, en dat elke speler om te winnen niet buiten de hulp van zijn of haar partner kan. Voor elke speler kan bij dit bord echter individueel een handicap worden ingesteld. Er kan ook gewerkt worden met acht spelers, waarbij steeds twee spelers voor dezelfde score gooien en elk team dus vier spelers telt.

***ROUND THE CLOCK***

Hierbij gaat het erom de segmenten 1 t/m 20 in de juiste volgorde te raken. Een verkeerd segment geraakt telt niet. De speler die het eerst 20 moet gooien en daarin slaagt heeft gewonnen. Er wordt bij dit spel geen onderscheid gemaakt tussen enkele, dubbele en driedubbele punten (overal in het segment telt).

***SHOOT-OUT***



Dankzij de intelligentie die in het bord zit “ingebakken” kunt u een variant van *Round-The-Clock* spelen die spannender is en meer vaardigheid vraagt. Het te raken segment wordt door de computer in het bord willekeurig gekozen, en u hebt maar 10 seconden om uw dart te gooien. Als u daarin slaagt krijgt u 1 punt. Er wordt bij dit spel geen onderscheid gemaakt tussen enkele, dubbele en driedubbele punten (overal in het segment geldt). Als u niet binnen 10 seconden hebt gegooid geldt de worp als mis. Voor elke beurt wordt een nieuw segment gekozen. De speler die het eerst 15 punten heeft behaald heeft gewonnen.

***SHANGHAI***

Dit spel lijkt op *Round-The-Clock*, alleen worden de punten nu wel opgeteld. Er worden 7 ronden gespeeld (elke speler gooit 21 darts). Er moet weer eerst op segment 1 worden gegooid, dan op 2 en zo verder tot 20; het laatst moet de Bull worden geraakt. Punten die niet in het juiste segment worden gegooid tellen niet. Er wordt wel rekening gehouden met dubbele en driedubbele punten (dus als u op de zes moet gooien en u werpt in de driedubbele punten ring dan krijgt u 18 punten). De speler die na de 7e ronde het hoogste aantal punten heeft, wint.

***HALVE-IT***

Dit spel lijkt wel wat op Jeopardy. Als u in een beurt drie keer mis gooit kost u dat flink punten. Spelers beginnen met werpen op de 12, and vervolgens op de 13, 14, een willekeurig segment in de dubbele punten ring, de 15, 16, 17, een willekeurig segment in de driedubbele punten ring, de 18, 19, 20 en tenslotte op de Bull's Eye. Per beurt gooit u steeds op hetzelfde segment. Dubbele en driedubbele punten tellen twee respectievelijk drie keer. Als u drie keer mis gooit (of niet in het juiste segment) dan wordt uw totale score door twee gedeeld. Hoe hoger uw score, hoe harder dat aantikt. De speler die aan het eind van het spel het hoogste aantal punten heeft, wint.

***HUNTING***

Dit spel zorgt voor de ultieme uitdaging met meerdere willekeurige doelen zoals bij kleiduivenschieten het geval is. In elke ronde kiest de computer drie doelen uit. De drie doelen verschijnen tegelijkertijd en blijven zichtbaar totdat er drie darts zijn gegooid of de tijd verstreken is. De speler moet snel en alert zijn om alle drie de doelen binnen 15 seconden te raken. Elke treffer op een doel scoort 1 punt en doet het doel verdwijnen. Indien alle drie doelen geraakt zijn levert dat een score van 3 punten op. De speler die het eerst 15 punten heeft bereikt, wint.

***COUNT-UP***

Dit is een eenvoudig spel dat iedereen kan spelen. Het gaat erom wie het eerst tenminste een bepaald aantal punten haalt. U kunt het bord instellen op 200, 400, 600, 800 of 1000 punten. Spelers moeten proberen per beurt zoveel mogelijk punten te gooien. Elke combinatie is toegestaan en u mag over het maximum aantal punten heen.

***HIGH SCORE***

Dit spel lijkt op *Count-Up*, alleen krijgt elke speler niet meer dan 7 beurten. De speler die na 7 ronden het hoogste aantal punten heeft, heeft gewonnen.

***OVERS***

Dit is een eenvoudig spel dat niet lang duurt. Een speler moet proberen hetzelfde of een hoger aantal punten te gooien dan het tot dan toe hoogste gegooide aantal punten in één beurt. Slaagt hij daarin niet, dan verliest hij één "leven". Elke speler begint het spel met drie "levens". De speler die overblijft heeft gewonnen. Door het instellen van handicaps kan men ervoor zorgen, dat een speler tot maximaal 7 levens kan verliezen voordat hij "dood" is.

***UNDERS***

Dit spel lijkt op *Overs*, alleen gaat het er in dit geval om *minder* punten te gooien dan het laagst gegooide aantal. Gooit men hoger, dan verliest men een "leven". Niet gooien of het bord raken buiten het gebied dat punten oplevert, of het niet accepteren van een score gemaakt met een dart die uit het bord is gevallen (door het indrukken van de BOUNCE OUT toets) levert 60 strafpunten op (3 x 20 punten, het maximum aantal punten dat men in één worp kan gooien). De speler die overblijft heeft gewonnen.

***BIG-6***

Aan het begin van het spel moet de eerste speler een (enkele) zes gooien. Slaagt hij daar niet in binnen één beurt, dan verliest hij één "leven". Lukt het wel binnen één of twee worpen, dan geldt de eerstvolgende score van die speler als nieuw doelwit. Daarbij wordt onderscheid gemaakt tussen enkele, dubbele en driedubbele punten. Het gaat erom daarbij een doel te kiezen waarmee u het de volgende speler zo moeilijk mogelijk maakt (in de driedubbele punten ring of de dubbele Bull's Eye). De speler die als laatste over blijft heeft gewonnen.

***CRICKET – (Standard)***

*Cricket* is vooral in de VS en in Midden-Europa erg populair. Afhankelijk van de situatie op het bord moet er aanvallend, of juist verdedigend gespeeld worden. Bij aanvallend spel probeert men zoveel mogelijk punten te behalen, bij verdedigend spel probeert men te verhinderen dat andere spelers punten kunnen scoren.

Bij dit spel wordt gegooid op de nummers 15 t/m 20 en op de Bull's Eye. Eerst moet een speler proberen drie punten te scoren op een bepaald segment. Daarbij geldt een worp in de dubbele punten ring als twee punten, en in de driedubbele punten ring als drie punten. Daarna geldt dat segment voor die speler als *CLOSED*. Punten die daarna in dat segment worden gegooid worden opgeteld bij de persoonlijke score van de speler, en tellen dan enkel. Zodra echter alle spelers op een bepaald segment drie punten hebben gescoord geldt dat segment als *ALL CLOSED*, d.w.z. dat men in dat segment geen punten meer kan scoren. De speler die alle segmenten op *CLOSED* weet te krijgen wint, mits hij ook het hoogste aantal punten heeft (zo niet, dan moet hij doorspelen). Als twee of meer spelers een gelijk aantal punten hebben wint de speler die het eerst alle segmenten op *CLOSED* weet te krijgen.



Als het spel gespeeld wordt in de variant waarbij de segmenten in een bepaalde volgorde op *CLOSED* moeten worden gezet dan volgt men een heel andere tactiek. Met de HANDICAP-functie kunnen dergelijke varianten worden ingesteld, bijvoorbeeld "20, 19...15, Bull" of "Bull, 15, 16...20". Als men een paar keer zo'n variant heeft gespeeld merkt men gauw genoeg waar het verschil in ligt.

**NB.** Zie de opmerking betreffende de afwijkende displayweergave bij het spel Cricket in de BESCHRIJVINGEN.

***NO SCORE CRICKET***

Dit is een vereenvoudigde variant van *Cricket*. Het gaat er bij dit spel alleen maar om zo snel mogelijk alle segmenten op *CLOSED* te krijgen. Er wordt geen puntentelling bijgehouden.

***CUT THROAT CRICKET***

Dit is een variant van *Cricket* waarbij een afwijkende puntentelling wordt gevolgd. Doorgaans zijn er drie spelers. Twee spelers kunnen samenspannen tegen de derde om die uit het spel te krijgen voordat ze het onderling verder uitvechten.

Als een speler een segment op *CLOSED* heeft weten te krijgen worden alle punten die hij/zij daarna scoort opgeteld bij de score van zijn tegenstanders. Degene die alle segmenten op *CLOSED* heeft weten te krijgen wint, mits hij ook het laagste aantal punten heeft. Als een speler het segment waarop degene die de beurt heeft punten scoort ook op *CLOSED* heeft, dan hoeft hij die echter niet bij zijn score op te tellen. Over het algemeen is de beste tactiek derhalve, om als eerste alle segmenten op *CLOSED* te krijgen (om te verhinderen dat men strafpunten krijgt) en daarna zoveel mogelijk punten te scoren (om ervoor te zorgen dat een andere speler meer strafpunten heeft als die ook alle segmenten op *CLOSED* heeft weten te krijgen – anders wint hij/zij!).

***KILLER CRICKET***

Deze variant lijkt erg op *No Score Cricket* maar kent nog een extra regel. Als een speler een segment op *CLOSED* weet te zetten en meteen in dezelfde worp nogmaals hetzelfde segment weet te raken, dan verliezen de overige spelers die dat segment nog niet op *CLOSED* hebben staan één punt van de 1 of 2 punten die ze voor dat segment al hadden verzameld (er gaat dus één lampje weer aan). Spelers die het segment wel op *CLOSED* hebben verliezen geen punten.

De speler die het eerst alle segmenten op *CLOSED* weet te krijgen heeft gewonnen.

*Voorbeeld.* In segment 19 heeft Speler 1 1 punt (1 lampje is uit), Speler 2 heeft 2 punten (er zijn 2 lampjes uit), en Speler 3 heeft 19 op *CLOSED* staan (alle lampjes zijn uit). Speler 4 is aan worp en hij gooit meteen 19 in de driedubbele punten ring. Voor deze speler is segment 19 dus ook *CLOSED.* Speler 4 gooit nog een keer, en hij raakt weer de 19. Bij Speler 1 branden nu 3 lampjes, bij Speler 2 brandt 1 lampje, en bij Speler 3 zijn nog steeds alle lampjes uit.

***RANDOM CRICKET***

Dit spel is gelijk aan het standaard *Cricket* dart spel. Echter, met uitzondering van de “Bull” worden de zes overige scorende nummers willekeurig gekozen door de computer. Voor het overige zijn de regels gelijk aan die voor standaard cricket.

***RANDOM CRICKET — NO SCORE***
***RANDOM CRICKET — CUT THROAT***
***RANDOM CRICKET — KILLER***

De wijze waarop de nummers gekozen worden is dezelfde als in het spel, *Random Cricket*. De overige regels zijn hetzelfde als in *No Score Cricket, Cut Throat Cricket* of *Killer Cricket*.

***LOW-PITCH CRICKET***

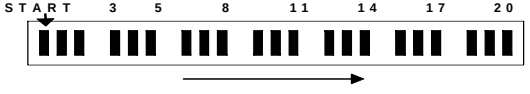
In dit spel worden de Cricket nummers ingesteld op 1, 2, 3, 4, 5, 6 en Bull. De overige regels zijn gelijk aan die voor standaard cricket. Daarnaast kan je de HANDICAP optie gebruiken om een verschillende set Cricket nummers te kiezen. Er is een keuze mogelijk uit 4 verschillende sets, n.l. 6-1 en Bull, 12-7 en Bull, 18-13 en Bull, en de vaste 20-15 en Bull. Een speler kan b.v. met handicap 6-1 en Bull spelen, terwijl een andere speler als handicap 18-13 en Bull heeft. De speler die met de hogere nummers speelt kan sneller punten verzamelen en heeft dus een grotere kans om te winnen.

***LOW-PITCH CRICKET — NO SCORE***
***LOW-PITCH CRICKET — CUT THROAT***
***LOW-PITCH CRICKET — KILLER***

De manier waarop dit spel wordt ingesteld is dezelfde als bij *Low-Pitch Cricket*. De overige regels ten aanzien van de manier van scoren en winnen zijn hetzelfde als bij *No Score Cricket, Cut Throat Cricket* of *Killer Cricket*.

***BILLIARD***

Dit spel is, evenals de volgende 3 spelen, alleen mogelijk als men speelt met het elektronische dartbord. Het gaat er bij dit spel om het juiste aantal punten te scoren. In plaats van eenvoudig een puntentelling bij te houden verplaatst het bord echter een “pion” over een “bord”. De “pion” gedraagt zich daarbij zoals bij het Ganzenbordspel – d.w.z. als u vlak voor het einde van het traject een te hoog aantal punten gooit dan telt de “pion” terug. Er wordt geen rekening gehouden met dubbele of driedubbele punten. Als u op het laatste veldje van het “bord” terecht komt is dit “vol” en wordt het traject 1 veld korter. U moet alle 20 velden op deze wijze vullen. De speler die daar als eerste in slaagt heeft gewonnen.




*Een Voorbeeld:*

1. Speler 1 begint. Op het display staat "_20", ofte wel de speler dient eerst veld 20 vol te maken. Hij gooit echter 5. De “pion” wordt verplaatst naar veld 5.
2. Het bord berekent het verschil en op het display verschijnt "_15". Speler 1 mikt dus op de 15, maar hij komt in de 17 terecht. De “pion” loopt naar het eind van het “bord” en telt daar aangekomen nog twee velden terug (tot veldje 18).
3. Op het display staat nu "_2". Speler 1 gooit zijn derde dart en raakt inderdaad de 2. De pion wordt verplaatst naar veldje 20 en er klinkt een muziekje. Op het display staat nu “19” om aan te geven dat dit de nieuwe lengte van het traject is. Het cijfer knippert om aan te geven dat de volgende speler moet gooien.

***MINEFIELD***

Dit spel lijkt veel op *Billiard*. Het enige verschil is dat er op het traject 6 “mijnen” liggen, op willekeurige plaatsen. U kunt veilig over een mijn heen lopen, maar mag er niet op blijven staan. Komt u op een mijn terecht dan ontploft die en verliest u een “leven”. Elke speler heeft 3 “levens” te verspelen. Als u “dood” bent voordat u alle veldjes gevuld hebt dan bent u uit het spel. Een mijn kan maar één keer exploderen (daarna is het weer een gewoon veldje).

Als een veldje is gevuld en het volgende veldje zou een mijn zijn, dan wordt het traject met twee ingekort in plaats van met één. U bent dus niet verplicht een “leven” te geven om dat veldje te vullen. Als de mijn al is geëxplodeerd moet het veldje uiteraard wel gevuld worden. Degene die als eerste alle veldjes weet te vullen, of als laatste overlevende overblijft, heeft gewonnen.

***PACHISI***

Dit spel is geïnspireerd op een oud spel uit India met dezelfde naam. De regels lijken op die van *Billiard* maar nu bevindt zich tussen begin- en eindpunt een “muur” waar u niet overheen kunt. U moet met de “pion” precies op de “muur” terecht komen om hem te verwijderen. De muur wordt nu neergezet voor de speler die na u komt. Zolang de muur staat werkt hij zoals het laatste veldje van het bord – d.w.z. de pion begint, daar aangekomen, weer terug te tellen. De speler die het laatst alle veldjes weet te vullen wint.

De muur wordt altijd opgericht tussen het voor de betreffende speler op dat moment geldende laatste, en zijn “pion”-veld op het bord. De exacte plaats is niet willekeurig, en kan als volgt worden berekend. (a) Noem het veld waar de muur zojuist stond “x”. (b) Tel vanaf de positie waar de “pion” van de betreffende speler staat x posities vóóruit. (c) Als zich tussen de “pion” en het laatste veldje minder dan x veldjes bevinden, tel dan tot aan het laatste veldje en vervolgens terug. Komt men daarbij de “pion” weer tegen, tel dan vanaf dat punt weer vooruit, en herhaal dit totdat de muur x posities is verplaatst. Deze procedure zorgt ervoor, dat de muur altijd ergens terecht komt waar de speler er last van heeft.

***HOT POTATO***

Dit spel is een variant op *Pachisi*, alleen wordt de muur nu aangeduid als "Hot Potato". De muur staat nu niet alleen in de weg, maar hij kan ook nog schade

aanrichten. Als de "Hot Potato" tijdens het vooruit verplaatsen tegen het laatste veldje van het traject aankomt wordt er niet alleen terug geteld, maar wordt het betreffende veldje tegelijk leeg gemaakt. Het traject wordt daardoor dus weer één veldje langer.

## OPLOSSEN PROBLEMEN

**Geen stroom**

Controleer of de stekker van het netvoedingsapparaat goed in het stopcontact zit, en of de voedingsplug goed in het bord zit.

**Punten-telling werkt niet**

Controleer of het spel wel in de speelstand staat. Als u bezig bent een spel te kiezen, of op HOLD hebt gedrukt, registreert het bord geen punten. Als dit in orde is kunt u kijken of er geen toets is blijven hangen, of één van de microschakelaartjes onder in de gaatjes nog is ingedrukt.

**Toets of micro-schakelaar is blijven hangen**

Tijdens transport, of tijdens het spelen, kan het altijd een keer voorkomen dat een microschakelaar blijft hangen. Als dit gebeurt dan werkt de puntentelling niet meer. Het bord produceert dan een pieptoon en op het display verschijnt in knipperende cijfers een getal, dat aangeeft in welk segment zich het vastzittende schakelaartje bevindt. Trek voorzichtig de dart uit het bord, of beweeg het segment met uw vinger lichtjes heen en weer totdat het schakelaartje terugspringt. U kunt dan weer doorgaan met spelen. Er treden door deze storing geen fouten in de puntentelling op.

Als er een functietoets is blijven hangen dan werkt het bord ook niet meer. Op het display wordt in knipperende tekens de code "*-F-*" afgebeeld en er klinkt een alarmtoon. Ook hier brengt voorzichtig heen en weer bewegen meestal uitkomst.

**Verwijderen van afgebro-ken tips**

Darts met plastic punten zijn veiliger, maar ze hebben niet het eeuwige leven. Als een punt afbreekt en in het bord blijft zitten dan kunt u die meestal wel met een puntig tangetje eruit trekken. Een kort stukje punt dat gelijk ligt met de oppervlakte van het bord of nog dieper zit kunt u voorzichtig dóór het bord heen drukken. Achter de gaatjes bevindt zich de printplaat met de elektronica van het bord. Die zal van het zachte, niet geleidende puntje geen schade oplopen. Gebruik echter voor het doordrukken een onbeschadigde S*OFT TIP* en beslist geen puntig of metalen voorwerp, anders kunt u de boel beschadigen. Denk eraan dat de punt van een (te) zware dart eerder afbreekt dan de punt van een dart van het aanbevolen gewicht.

**Stroom of elektro-mag netische storingen**

Onder extreme omstandigheden kan het voorkomen dat de elektronica van het dartbord van slag raakt. Dat zou kunnen gebeuren tijdens een zware onweersbui, of als er storingen op het lichtnet zitten (niet ontstoorde apparaten op dezelfde groep of blikseminslag in een bovenleiding). Ook elektromagnetische storing van magnetrons, computers of zendapparatuur in de directe nabijheid van het bord kan storingen veroorzaken. Trek als het bord vreemd doet gedurende ca.



10 seconden de stekker uit het stopcontact om het te resetten. Als de oorzaak van de storing bekend is, elimineer die dan eerst.

## BESCHRIJVINGEN

1) **Single:** Score die het segmentnummer aangeeft.
2) **Double:** Deze score x 2.
3) **Triple:** Deze score x 3.
4) **Bull's Eye:** Een treffer in de buitenste ring van de Bull levert 25, één in het middendeel 50 punten op.
5) **Catch-Ring:** Geen score.
6) **Functietoetsen:** (zie OM TE BEGINNEN).
7) **Actual Score:** (zie **Tabel 3**)
8) **Score Speler/Team** (SCORE 1-4)**:** (zie **Tabel 3**)
9) **Beurtindicator:** geeft aan wie aan worp is.
10) **Dart-lampjes:** geven aan hoe vaak er nog gegooid mag/moet worden door deze speler.
11) **Cricket Scorebord:** (zie **Tabel 3**)
12) **Display de Cricket Nummers**
13) **Dartscore:** (i) Geeft een dart treffer aan; (ii) Geeft een Dart-Out hint aan. “Single”, “double” en “triple” worden aangeduid door middel van het aantal streepjes op het aangrenzende Cricket scorebord. Een streepje is voor een “single”, 2 streepjes voor een “double” en 3 streepjes zijn voor een “triple”.
14) **Indicatielampjes voor Double In** *(di)***, Double Out** *(do)* **& Master Out** *(Eo).*
15) **Dartteller:** Geeft het aantal gegooide darts aan.
16) **Gemiddelde:**
    (i) *301-1001, League 301-1001, Count-Up, High Score:* Aantal Punten per Dart.
    (ii) *Round the Clock, Shoot Out, Shanghai, Halve-It:* Treffer per Dart.
    (iii) *Billiard, Minefiels, Pachisi, Hot Potato:* Veldje Vollen per Dart
17) **Sectorlampen:** (i) Geeft een dart treffer aan; (ii) Geeft het doel aan.
18) **Aansluiting voor Plug van Netvoedingseenheid.**
19) **Houder voor Darts en Dart Onderdelen**
20) **Scherminstellingen:** (a) aantal spelers, (b) aantal teams, (c) team score selectie voor de handicap instelling, (d) beginscore, (e) dart spel codenaam.

Dit product voldoet aan de eisen ten aanzien van elektro-magnetische afscherming zoals vastgelegd in EU richtlijn 89/336/EEG, en draagt het CE keurmerk.